VAE VICTIS

CYBERSTRATEGE

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

DE BONAPARTE A NAPOLEON

Ecole de guerre : choisir son armée

SUFFREN AUX INDES

Campagne dans l'océan Indien 1782-1783

AUSTERLITZ GMT

le chef d'œuvre napoléonien

LES OTTOMANS

L'armée d'un Sultan magnifique

N°34 SEPTEMBRE - OCTOBRE 2000
39 FF - 285 FB - 8,95 $Can. - 5,95 €
En France métropolitaine seulement

NOUVEAU ! SUPPLEMENT INFORMATIQUE DE 16 PAGES

TOBROUK 1941-1942

L 9567 - 34 - 39,00 F - RD

EDITORIAL

Amis lecteurs,

Voici le second numéro de *VaeVictis* comportant un cahier « *CyberStratège* ». A en croire vos réactions – positives – sur cette ouverture, ou plutôt ce retour, aux jeux informatiques dans *VaeVictis*, sans pénaliser les lecteurs non intéressés, il semblerait que ce soit la solution idéale pour beaucoup. A certains qui ont demandé le retour du CD, il est certain qu'il sera difficile de les satisfaire mais pourquoi pas dans un proche futur un numéro hors série en comportant un, à un prix qui nous permettrait de l'amortir. L'équipe de *VaeVictis* y réfléchit très sérieusement.

Dans ce numéro, et pour la première fois depuis le lancement du magazine et *Tunisie 1943*, nous abordons la guerre du désert en vous proposant trois scénarios portant sur les opérations des années 1941 et 1942. Nous vous offrons de plus, après *Jeanne d'Arc*, un mini jeu : *Suffren aux Indes*, simple à mettre en œuvre et à jouer et que vous pourrez même emmener à la plage. De quoi terminer les vacances d'été en beauté.

Pour la fin de l'année outre notre napoléonien de rigueur depuis le lancement de la série *Jours de Gloire* – et cette fois-ci sur une bataille vraiment connue, Marengo – nous aborderons de nouveau la Guerre de Sécession avec un jeu stratégique sur tout le conflit. En préparation pour l'année prochaine, et dans le désordre, la bataille des Ardennes, la guerre de 1870, les guerres de Vendée, le Pacifique au niveau stratégique.....

Pour en revenir à ce numéro, vous trouverez deux articles d'analyse sur des nouveautés hexagone : *Austerlitz* et *Panzer Grenadier*, preuve que le marché du jeu sur carte n'est pas encore mort et qu'il existe toujours un potentiel intéressant de création. Un article sur l'armé ottomane nous fait découvrir une armée relativement méconnue. Enfin le premier d'une série d'article sur *De Bonaparte à Napoléon* par l'auteur du jeu vous guidera dans le choix et la composition de votre armée.

En ce qui concerne *DBN*, je m'excuse auprès de nos lecteurs qui ont commandé la règle dernièrement et qui ne l'ont pas reçue. Comme vous pouvez le constater ci-contre *DBN* est victime de son succès et le premier tirage est déjà épuisé en à peine six mois. Nous envisageons d'ores et déjà un second tirage et nous pourrons vous en dire plus au prochain numéro.

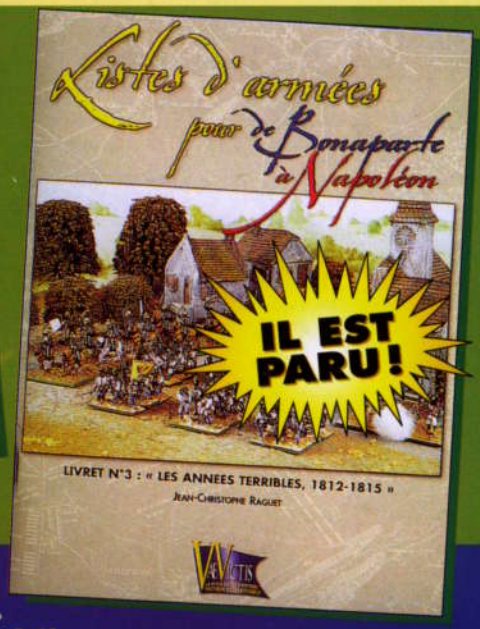
Rendez-vous donc en octobre pour le prochain numéro de vaeVictis et en septembre pour ceux de nos lecteurs qui désireront découvrir notre nouveau magazine *Ravage*.

je vous souhaite à tous une bonne fin de vacances et une excellente rentrée.

Nicolas STRATIGOS
vaevictis@histecoll.com

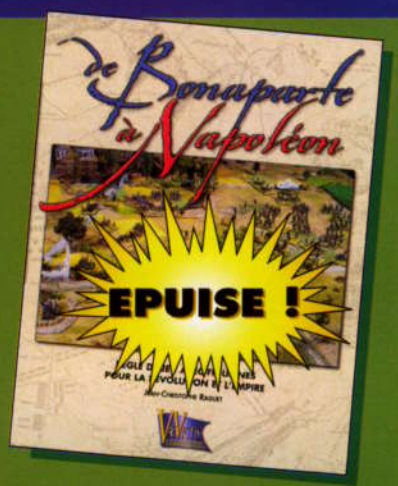
VaeVictis
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE
présente

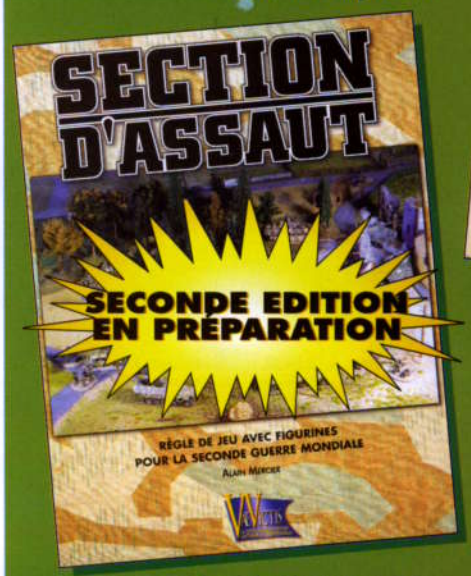
Livret n°3 des Listes d'armées « 1812-1815 » Les années terribles


Listes d'armées pour De Bonaparte à Napoléon
IL EST PARU !
LIVRET N°3 : « LES ANNEES TERRIBLES, 1812-1815 »
JEAN-CHRISTOPHE RAGUET

De Bonaparte à Napoléon

De Valmy à Waterloo revivez la gloire des armes françaises de la Révolution et de l'Empire...




SECTION D'ASSAUT
SECONDE EDITION EN PREPARATION
RÈGLE DE JEU AVEC FIGURINES POUR LA SECONDE GUERRE MONDIALE
ALAIN MERCIER

Des ruines de Stalingrad au bocage normand, les « sections d'assaut » attaquent...

Disponibles à la librairie *A&C* au 19, avenue de la République, 75011 Paris et dans les magasins spécialisés.

Productions VaeVictis - Histoire & Collections

BON DE COMMANDE VV 34

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de :
Histoire & Collections, 5, avenue de la République,
75541 Paris cedex 11. Tél. : 01 40 21 18 20 – Fax : 01 47 00 51 11
Je désire recevoir..... exemplaires de :
DE BONAPARTE A NAPOLEON ❑
LISTES D'ARMÉEES N°2 ❑ **LISTES D'ARMÉEES N°3** ❑
au prix unitaire de 69 F (+ 25 F de frais de port pour 1, 2 ou 3 livrets)
Je joins mon paiement par :
❑ Chèque bancaire ❑ Mandat Signature :
❑ Carte de crédit n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date d'expiration ...../.....
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal .....Ville .....

ORDRE DE BATAILLE N° 34

SEPTEMBRE-OCTOBRE 2000

CALENDRIER : Toutes les manifestations 6

ECOLE DE GUERRE : ***De Bonaparte à napoléon*** 8

ANALYSE : ***Austerlitz*** (GMT) 12

CAMPAGNE : **Les Ottomans** 15

ANALYSE : ***Panzer Grenadier*** (Avalanche Press) 20

ENCART - MINI JEU : ***SUFFREN AUX INDES*** 22

ART DE LA GUERRE : La seconde campagne d'Italie 28

ENCART-JEU : ***TOBROUK 1941-1942,*** notre jeu complet avec règles, cartes et planche de pions 38

EXTENSION : ***Dien Bien Phu 1954*** 48

NOUVEAU ! : Jeux sur carte, toutes les nouveautés 50

NOUVEAU ! : Les nouvelles règles pour figurines 52

NOUVEAU ! : Bibliothèque stratégique, l'actualité littéraire 53

NOUVEAU ! : du 6 mm au 25 mm, la parade des miniatures 56

CYBERSTRATEGE : **Conflits en vidéo, la guerre presse-bouton** 66

LE JOURNAL DE MARCHE : au dos de la carte

– ***Dien Bien Phu 1954*** : aide de jeu

– ***Tobrouk 1941-1942*** : Notes de conception et exemples de jeu

La carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 42 et 43, font partie intégrante de *VaeVictis*.

Directeur de la publication et de la rédaction : François Vauvillier.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Directeur du groupement stratégie : Nicolas Stratigos.
Rédacteur en chef : Nicolas Stratigos.
Directeur de fabrication : Patrick Lesieur.
Chef de fabrication : Géraldine Mallet.
Secrétaire de rédaction : Laurent Duclos.
Maquette : Denis Gillé, Morgan Gillard.
Pions : Christophe Camilotte.
Carte : Didier Bourgeois.
Infographies : Denis Gillé.
Rédaction et graphistes : Gil Bourdeaux, Dominique Breffort, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Jean-François Colombet, Jean-Marc Deschamps, Anis Elbied, Michel Fabian, Ludovic Fortin, Erwan Le Vexier, Magali Masselin, Eric Micheletti, Thibault Panfili, Philippe Teulé, Jean-Louis Viau.
Photogravure intégrée : Pierre Gavigniaux, Julien Ghys.
Principaux collaborateurs : Grégory Anton, Emmanuel Batisse, Jean-Claude Besida, Yves Buffetaut, Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Jean-Luc Chaulet, Laurent Henninger, Jean-Philippe Imbach, Pierre Laporte, Stéphane Martin, Philippe Naud, Luc Olivier, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches.

SERVICE DE PUBLICITÉ ET PROMOTION:
Directeur de publicité : Jean-Claude Piffret. Tél. : 01.40.21.18.23.
Chef de publicité : Sandra Villermois. Tél. : 01.40.21.17.94.
Chef de publicité jeux informatiques : Sandrine Régat. Tél. : 01.40.21.17.99.
Graphiste : Géraldine Mallet. Tél. : 01.40.21.18.22.
Assistante graphiste : Aurélie Saintecroix.
Assistants à la publicité : Séverine Piffret, et Nicolas Royant.
Attachée de Presse/communication : Elodie Paillet. Tél. 01.40.21.06.30
E-mail : vaevictis@histecoll.com

SERVICE COMMERCIAL ET GESTION :
Directeur commercial: Jean-Christian Rebourg.
Chargée du développement : Patricia Douriquian.
Secrétaire générale : Florence Grimaux.
Assistante commerciale : Lucie Armilhon, Virginie Menon.
Accueil, abonnements, VPC : Gaël Prade, Françoise David, Samira Karkour.
Comptabilité et gestion : Chantal Raynaud, Alain Thibout et Jean-Nicolas Kalkias.
ABONNEMENTS, RÉDACTION, PUBLICITÉ : Histoire & Collections, 5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11.
Tél. : 01.40.21.18.20. Fax. : 01.47.00.51.11
Tarif : 1 an (6 numéros) : France : 200 F. Union européenne et autres pays : 240 F.
Vente en kiosque : par MLP.
Modif et réassort : par MEP. tél. : 01.58.04.02.11.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : 01.47.00.68.72
Distribution aux points de vente spécialisés en France : Archéon, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz. Tél. : 03.87.63.96.69.
VAEVICTIS est une publication du Groupe Histoire & Collections, SA au capital de 1 200 000 F, siège social : 19 avenue de la République, 75011 Paris. Président-directeur général : François Vauvillier. Vice président : Jean Bouchery. Directeur général : Jean-Marie Mongin. Principaux associés : François Vauvillier, Jean-Marie Mongin, Eric Micheletti.

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER
● **Editeur responsable pour la Belgique :** Tondeur Diffusion, 9, avenue Van Kalkenlaan. B-1070 Bruxelles. Tél. : 02/555.02.01. Fax : 02/555.02.09.
Abonnements :
6 numéros : 1 300 FB + 150 FB de port *(au lieu de 1710 F)*
12 numéros : 2 500 FB + 295 FB de port *(au lieu de 3 420 F)*
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.
● CPPAP : n° 0704 K 78980
● Maquette intégrée *PowerMacIntosh 9600.*
● Impression : *Léonce Deprez*

© Copyright H&C 2000. Reproduction interdite sans accord écrit préalable. *Made in France*

et **FOUNDRY**

Joignent leurs forces et vous offrent en cadeau d'abonnement exceptionnel ! Ces trois figurines inédites spécialement créées pour VaeVictis et non disponibles dans le commerce.

Ralliez-vous à l'étendard de VaeVictis !

Les figurines 25 mm de Louis XIV, Charlemagne et le Napoléon de Batisse © sont des créations de Mark Copplestone et sont peintes par Kevin Dallimore

ABONNEZ-VOUS RÉABONNEZ-VOUS !

En bénéficiant toujours de 6 numéros pour le prix de 5, et d'une petite annonce gratuite.

Bon à découper (ou photocopier) et renvoyer avec votre règlement à
HISTOIRE & COLLECTIONS
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11
Tél. : 01.40. 21. 18. 20 — Fax : 01.47. 00. 51. 11

● **JE M'ABONNE (ou me réabonne) POUR UN AN A *VAEVICTIS***
Pour 6 N^{os} (à partir du **N° 35**) ❒ **200 F (France)** ❒ **240 F (DOM-TOM, export)**

● **JE SOUHAITE RECEVOIR LES ANCIENS NUMEROS**
N° *(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, épuisés)*, 9, 10, 11, 12, *(13, 14, 15, 16, 17, 19 épuisés)*, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33 : **39 F chaque**

● **RELIURES** (pour 12 numéros), **99 F pièce franco** ..... **F**
● **Ci-joint mon règlement de** ..... **FF**
par ❒ **Chèque bancaire à l'ordre d'Histoire & Collections** ❒ **Mandat**
❒ **Carte bancaire n°** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
expirant en |_|_| |_|_| *mois année* **Signature :**

Nom..... Prénom .....
Adresse .....
..... Ville .....
Code postal .....Pays .....
S'il s'agit d'un réabonnement, ou si vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse). N° .....

VOTRE PETITE ANNONCE

● **Gratuite** pour les abonnés *(si vous êtes déjà abonné, joindre seulement votre dernière étiquette-adresse avec votre PA)*

RUBRIQUE
❒ Recherche de partenaires
❒ Vente/achat de jeux, figurines ou matériels
❒ Clubs et associations
❒ Divers
❒ Professionnels (forfait de **200 F**, annonce encadrée)

65 F ***la petite annonce si vous n'êtes pas abonné***

BIEN DEBUTER A DBN

1 - Choisir et composer son armée

VAE VICTIS propose à l'attention des joueurs débutants en DBN ou débutants tout simplement, le premier d'une série d'articles consacrés à cette règle. Pas de recette miracle, mais autant d'approches, de réflexions, et de conseils permettant d'aborder les différentes phases de préparation et de déroulement d'une partie.

Jean-Christophe RAGUET

Les Autrichiens à l'attaque. *Peinture C. Corbières, Décors J.-C. et J. Gyors. Photo N. Stratigos.*

La règle lue et comprise dans ses grandes lignes, le joueur s'intéresse rapidement à l'armée qu'il va pouvoir déployer. C'est une part du jeu lui-même qui demande calcul et réflexion. C'est aussi un moment où livrets de listes et calculatrice sont les outils d'un rêve par lequel le joueur va chercher son armée idéale, capable d'être le prolongement de ses combinaisons de jeu. En ce sens, tout calcul d'armée s'apparente à la démarche d'un alchimiste en quête de sa pierre philosophale qui transformera toute partie en victoire.

Le jeu en reconstitution ou s'appuyant sur un scénario n'est pas traité ici, puisqu'il ne nécessite pas de choix, contrairement aux parties jouées avec des troupes budgétisées. Pour ces dernières, qu'elles soient amicales et jouées en club ou orientées vers la compétition, les joueurs peuvent se classer en deux catégories.

La première et la plus petite est celle des inconditionnels. Pour des raisons qui leur sont propres, origines familiales ou régionales, solide documentation ou attirance inexplicable, pour le « fun » ou l'exotisme, certains joueurs sont spécialement attirés par une nation, une campagne ou un général en particulier. Le choix de la nationalité de leurs troupes est fait par avance, quelles que soient les caractéristiques qu'elles présentent, bonnes ou mauvaises et quel que soit le style de jeu qui en découlera, avec ses avantages et ses inconvénients. Ces joueurs sont généralement moins attirés par les résultats obtenus que par le plaisir de manœuvrer et de faire revivre leurs troupes favorites. Leur attention portera essentiellement sur la façon de composer leur armée afin d'en tirer le meilleur parti. La catégorie la plus nombreuse rassemble les joueurs qui ont une approche rationnelle. Ils vont chercher la nation qui correspond le mieux à leur caractère, à leur style de jeu, et, parmi tous les choix possibles, la liste qui offre ce qui leur semble être les meilleures possibilités tactiques.

Constituer une armée c'est d'abord choisir la nationalité des troupes, puis choisir l'une des listes proposées, avant de déterminer sa composition. Ce qui suit s'applique uniquement aux armées de la période napoléonienne des livrets de listes n° 2 et 3. Un article ultérieur sera entièrement consacré à la période révolutionnaire.

A CHACUN SON STYLE

Choisir l'armée d'une nation plutôt qu'une autre revient à choisir un comportement ludique qui correspond aux conceptions tactiques de ceux qui en ont rédigés les règlements de manœuvre. Au moment des guerres de la Révolution et de l'Empire, les armées européennes combattent globalement selon quatre grands modèles, sur lesquels les autres pays ont plus ou moins calqué leur entraînement.

● Le modèle de l'armée **prussienne** élaboré autrefois par Frédéric le Grand est le plus répandu. Jusqu'en 1807, il repose sur un déploiement strictement linéaire de l'infanterie, soutenue par une forte proportion d'artillerie. La cavalerie est nombreuse sans être très performante. Avec des généraux « Réguliers 3 », c'est une armée très peu manœuvrière qui couvrira largement toute la longueur de la table de jeu. Les surprises tactiques pourront provenir d'un emploi dynamique de brigades d'avant-garde, généralement interarmes, où se mêlent de l'infanterie légère, de la cavalerie légère et un peu d'artillerie à cheval. L'emploi de cavalerie lourde semble incontournable pour obtenir une rupture qui ne viendra pas de l'infanterie. Dans cette configuration, ne bénéficiant d'aucun bonus au tir ni en mêlée, l'armée prussienne de Iéna n'est ni une armée d'attaque ni vraiment une armée défensive. C'est tout au plus une armée de contre-attaque qui cherchera à profiter des vides laissés dans le dispositif adverse, d'une aile abandonnée ou d'une attaque mal menée. Rendue difficile à battre si elle aligne une artillerie nombreuse, ce n'est pas l'armée des victoires décisives.

A partir de 1813, l'armée prussienne change de visage. Sa réorganisation et ses nouveaux concepts d'emploi, son moral renforcé par un sentiment national très élevé et son rôle de leader parmi les nations allemandes lui donnent un regain d'efficacité. L'adoption de la colonne d'infanterie comme formation d'attaque, des qualités manœuvrières améliorées, avec des généraux « Réguliers 2 », et enfin un bonus en mêlée pour l'infanterie et la cavalerie en font une armée résolument offensive. Elle peut alors combiner, par brigade, le feu des lignes et l'attaque en colonne. Les choix tactiques sont plus larges, tout comme l'éventail de qualité des troupes, depuis les troupes de la Garde à celles de la Landwehr. Cela permet de

ATTAQUANT OU DEFENSEUR ?

Les facteurs d'agressivité donnés dans les listes d'armées servent à déterminer lequel des joueurs sera l'attaquant (ou plutôt l'envahisseur) et lequel sera le défenseur et composera le terrain. Au moment de choisir une armée, les joueurs ont souvent tendance à l'imaginer dans la posture idéale pour elle, même si l'expérience démontre que les Russes et les Anglais ne seront pas toujours en défense ni les Français ou les Ottomans toujours en attaque, chacun sur son terrain de prédilection. De plus, les organisateurs de tournois ou de partie amicales peuvent très bien décider de faire jouer sur des terrains définis à l'avance, avec le côté de table simplement tiré au sort ou laissé au choix du défenseur, ce qui est plus conforme à l'esprit de la règle. Pour éviter ce genre de surprise, il ne faut pas choisir la nationalité de son armée en fonction d'un seul système de jeu mais toutes les possibilités doivent être envisagées.

L'armée idéale, qui n'existe pas, doit être capable de combattre aussi bien par le feu que par le choc, sur tous les terrains, contre tous les adversaires possibles, en laissant au joueur le choix de l'offensive, de la défensive ou de toute combinaison entre les deux. L'ensemble relève d'un savant équilibre et revient à répondre à plusieurs questions qui se poseront obligatoirement dès que la nationalité et la liste auront été choisies. Il faudra alors décider des troupes qui composeront l'armée.

jouer tantôt du nombre et d'un dispositif large et en profondeur, tantôt d'une concentration de la puissance de choc. Le seul bémol est la quasi disparition de la cavalerie lourde après 1806.

● Organisée sur les concepts prussiens du combat linéaire, l'armée **autrichienne** du début de l'Empire manœuvre aussi lentement que son modèle auquel elle s'apparente en de nombreux points. Elle offre cependant quelques particularités intéressantes : une réserve de grenadiers et de cavalerie lourde puissante, des troupes hongroises très efficaces en attaque et une infanterie légère nombreuse, dont environ la moitié est équipée de carabines rayées. A partir de 1809, l'armée autrichienne manœuvre mieux et attaque aussi en colonne, mais aucun élément extérieur ne vient modifier sensiblement la valeur de ses troupes. La cavalerie, l'une des meilleures d'Europe sous la Révolution, a subi une forte baisse de qualité, qui reste néanmoins à un niveau standard. Cependant, dès 1813, la constitution de divisions légères apporte une variante très intéressante en facilitant un jeu agressif et la combinaison des trois armes au niveau de leurs brigades. L'armée autrichienne ne figure pas parmi les préférées des joueurs. C'est pourtant, à partir de 1812, une armée bien équilibrée permettant de faire face à tout type d'adversaire.

● L'armée **russe** est également une adepte des formations linéaires mais son infanterie a rapidement intégré l'emploi des colonnes d'attaque. Ses capacités de manœuvre, de niveau 3 puis 2 à partir de 1812, sont un léger handicap pour le début de la période. En revanche, la solidité du fantassin russe en défense, traduite par un bonus à DBN, en fait une arme plus difficile à vaincre par le choc. L'autre particularité de cette armée est d'avoir la plus forte proportion d'artillerie de toute l'Europe, organisée de surcroît en batteries pouvant comporter jusqu'à douze pièces. Les joueurs qui feront le même choix n'auront aucune peine à défendre une position ni à accompagner une attaque par des feux très efficaces. La cavalerie, de qualité moyenne à l'exception de la Garde, comporte toute la gamme des possibilités. Ses cosaques, employés pour freiner la progression de l'ennemi, pour tourner ses flancs et ses arrières ou pour saisir la moindre opportunité qu'offrirait une rupture de son dispositif, sont toujours une grande perturbation. Enfin, la Garde impériale russe, la deuxième en effectifs et en qualité juste après la Garde française, est une version redoutable de cette armée, en dépit de ses effectifs plus faibles.

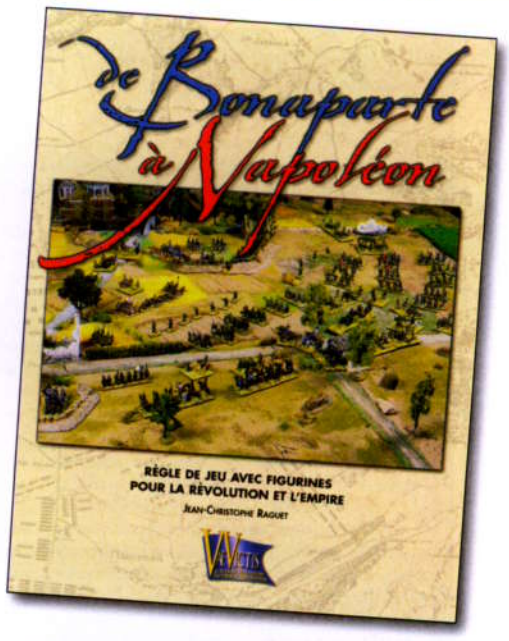
● Le système **britannique** est le deuxième de ces grands modèles. Il repose principalement, depuis l'Ancien régime jusque après Waterloo, sur le combat en ligne de l'infanterie, sa discipline et sa puissance de feu. Taillée pour le combat par le feu et les engagements défensifs avec les bonus correspondants, cette armée a besoin d'un terrain où son infanterie puisse s'accrocher. Elle sera mal à l'aise en grande plaine sans obstacle. Quelques unités d'infanterie se distinguent par leur capacité à attaquer, comme les Ecossais et les troupes de la King German Legion. Enfin, ses carabiniers sont de redoutables tireurs. L'interdiction d'emploi des colonnes d'attaques sauf circonstances particulières est en partie compensée par l'utilisation autorisée de la ligne double. Sa classe de manœuvre 3 devient également de niveau 2 à partir de 1809, pendant que les classes de moral progressent d'un cran sur l'ensemble de la période impériale. La cavalerie est excellente en attaque, mais les faibles effectifs engagés en font, jusqu'en 1809, une force de complément plutôt qu'une arme décisive. De même, la faiblesse de ses batteries à six pièces et leur éparpillement diminuent l'efficacité de son appui feu.

Généralement affectés d'un facteur d'agressivité très bas, les Britanniques se retrouvent le plus souvent dans le rôle du défenseur. Cependant, certaines listes leur permettent d'être l'attaquant, avec une cavalerie nombreuse et les troupes en conséquence. Pourquoi dans ce cas irait-elle s'abriter du terrain ? Par nature, une armée anglaise agressive est déroutante pour un adversaire qui ne s'y attend pas, habitué à avoir l'initiative contre elle.

● L'exemple des Britanniques est repris par les troupes **hanovriennes** et **portugaises**. Elles présentent cependant des différences qualitatives très sensibles avec leur modèle, notamment au niveau de la classe de moral, du bonus au tir et du bonus en mêlée en défense. Ces armées ont les inconvénients du système de manœuvre anglais sans les compenser par des aptitudes particulières.

● L'organisation à la **française** est de création récente puisqu'elle provient de l'adoption des règlements de 1791. Ils consacrent la polyvalence de l'infanterie française à adopter l'ordre mince, les colonnes d'attaque de l'ordre profond et une combinaison simultanée des deux formations avec l'ordre mixte. L'entraînement de la troupe est plus long, mais confère une très grande souplesse d'emploi et une grande adaptation à toutes les situations.

La seconde caractéristique française est une grande aptitude à l'offensive, aussi bien pour



l'infanterie que pour la cavalerie, simulée par un bonus en attaque. D'autre part, la grande rapidité d'exécution des mouvements et des manœuvres, tant que la troupe est bien instruite, justifie le niveau « Régulier 1 » des généraux français. En revanche, l'usure rapide des bonnes troupes après 1807 va faire perdre une partie de ces qualités, provoquant une baisse des classes de moral puis du commandement des généraux. C'est la meilleure armée d'Europe de 1805 à 1807, elle baisse en qualité de 1808 à 1814 puis revient à un très bon niveau en 1815.

GENERAUX ET STRUCTURES.

L'organisation des livrets de listes fournit un modèle historique susceptible d'être repris intégralement, notamment pour les armées des petites nations. Ce sera en particulier la solution des inconditionnels de l'histoire qui, faisant confiance aux décideurs de l'époque, n'auront simplement qu'à adapter les effectifs et le nombre des unités pour se conformer au budget autorisé. Ils devront néanmoins, tout comme ceux qui souhaitent se tailler une armée sur mesure, décider des structures de leur armée.

A DBN, les généraux représentent non seulement les commandants aux différents niveaux, mais surtout une capacité de manœuvre et de contrôle des troupes, puisque ce sont eux qui vont générer les points d'action utilisés à chaque phase. En plus du général en chef qui est ordinairement un général de corps, on en trouvera un par division et un par brigade.

Le niveau des généraux est le plus souvent imposé par les listes. Lorsqu'il est laissé au choix entre deux possibilités, les joueurs doivent bien intégrer les probabilités moyennes d'obtention des points d'action. Qu'il soit régulier ou irrégulier, un général de niveau 1 a une chance sur trois d'obtenir un 6, avec une moyenne de 4,33 PA par phase. Au niveau 2, la moyenne tombe à 3,5 par phase et à 2,66 pour un général de niveau 3, qui risque d'obtenir un 1 une fois sur trois.

Un général de brigade, à plus forte raison s'il est irrégulier ou de niveau 2 ou 3, obtiendra très rarement le nombre de points d'actions suffisants pour ce que le joueur voudrait faire de sa brigade. Aussi, le transfert des points d'action du divisionnaire (dans certains cas du général de corps) doit pouvoir avoir lieu. D'autre part, même s'il est de niveau 1, un brigadier ne parviendra pas à lui seul à réorganiser ou à arrêter la fuite de sa brigade sans l'aide de son général de division ou du commandant en chef. La chaîne de commandement, telle qu'elle est proposée dans les listes, est donc primordiale pour préserver ou augmenter cette capacité de manœuvre, conserver la cohésion des troupes le plus longtemps possible ou la rétablir au plus vite. Il est utile de rappeler qu'à DBN la victoire s'obtient par la désagrégation des brigades et des divisions de l'adversaire, et que les effets réellement significatifs (fuites et destructions) seront très facilement obtenus contre des unités en désordre.

Les généraux de division et le général en chef n'ont pas, à DBN, un rôle symbolique. Ils sont indispensables, mais seront vraiment efficaces en respectant quelques principes simples, d'autant plus importants que leur niveau de commandement est faible. Un brigadier ne doit pas avoir trop de troupes à commander sous peine de devoir le faire accompagner en permanence par son divisionnaire. Celui-ci ne doit pas avoir sous ses ordres plus de trois brigades, à moins d'adopter un dispositif très dense qui lui permette d'aider à leur commandement sans perte de points d'action. Il ne doit pas non plus avoir trop d'unités directement rattachées à lui (batteries, bataillons d'élites, sapeurs, parcs) qui manœuvreront avec ses PA, l'empêchant ainsi d'en transférer à ses brigadiers ; deux unités semblent déjà être un maximum.

Cela est également valable pour le général en chef, aussi bien pour le nombre d'unités qu'il commande personnellement que pour le nombre de brigades qui lui seraient directement rattachées. Trop « occupé » à les commander en utilisant ses points d'action à leur profit, il se retrouverait en fait dans le rôle d'un divisionnaire et ne serait plus utile au reste de l'armée. Ce serait vouloir faire une économie mal comprise que de se priver des services d'un général de division lorsqu'on peut en choisir un.

Les armées très nombreuses en généraux réguliers et de faible niveau auront tout intérêt, au moment de leur déploiement, d'avoir des brigades statiques, en réserve, ou dont la mission exigera très peu de PA, pour pouvoir attribuer les meilleurs tirages aux brigades qui en ont le plus besoin. Cela fera partie des choix de commandement.

LES ARMES : UTILITE ET ORGANISATION.

Le premier facteur d'équilibre d'une liste d'armée réside dans le type de troupes qu'elle propose. Afin d'éviter les impasses qui correspondent à des incapacités tactiques, la préférence devra aller à des armées proposant la plus grande gamme de troupes.

● **L'infanterie** est l'arme prépondérante car elle seule peut alternativement conquérir et défendre une position, aussi bien par le choc que par le tir. Elle doit comporter des troupes légères capables d'agir en ordre dispersé, soit dans ses bataillons de ligne, soit regroupées au sein de bataillons légers. Démunie d'infanterie légère, une armée ne pourra pas disputer les éléments difficiles du terrain, ni anticiper une menace qui pourrait en surgir, ni engager par le feu les masses ennemies. Nous obtiendrions alors une armée contrainte à manœuvrer en évitant les bois, les zones construites, les zones rocheuses, etc.

Le nombre de bataillons par brigade ne doit pas être trop important car, si elle se trouve isolée, son général ne parviendra pas à les réorganiser ou à les rallier suffisamment rapidement pour éviter la dégradation du moral, qui conditionne ses capacités opérationnelles. Nous préférerons un nombre impair de bataillons pour augmenter le seuil de désorganisation et de fuite et aussi pour que moins de la moitié des unités, placées en deuxième échelon, suffise à apporter un soutien à celles engagées en premier échelon. Ce dernier argument n'est valable que si leurs classes de moral sont les mêmes ou seulement différente d'une classe de moral.

De même, les bataillons comportant un nombre impair d'éléments sont préférables aux autres puisqu'il relève d'un élément le seuil de désorganisation ou de fuite. En revanche, les bataillons à gros effectifs, formés en colonne de plus de quatre éléments de profondeur constituent une cible encore plus vulnérable aux boulets d'artillerie.

● **La cavalerie**, en terrain dégagé, est l'arme de la manœuvre, de la rupture, du freinage, de l'exploitation et de la poursuite. Si aucune victoire décisive ne peut être obtenue sans son engagement, aucune ne le sera non plus si elle est engagée seule contre un adversaire en ordre et dans une formation adéquate, à plus forte raison s'il bénéficie du soutien d'une autre arme. Fragile au feu lorsqu'elle ne charge pas, sa capacité de mouvement doit lui permettre de ne pas subir de tirs inutiles, de se déployer sur les ailes d'une armée mal flanc-gardée, et de saisir l'opportunité de s'introduire dans un dispositif trop dispersé.

Pour ces raisons, toute armée devrait au moins comporter une brigade de cavalerie légère. Celle-ci pourra également agir en ordre dispersé pour s'emparer rapidement d'un élément de terrain difficile en attendant que l'infanterie vienne le tenir, ou attaquer les batteries ennemies non soutenues. Sauf si elle est excellente et remarquablement bien engagée, il ne faudra pas demander à de la cavalerie légère de bousculer de l'infanterie ou de la cavalerie lourde adverse. Ce genre de contre emploi serait sa perte presque immédiate.

La nécessité d'avoir de la cavalerie moyenne est plus discutable. Intermédiaire entre la cavalerie lourde et la légère, elle ne combat pas en ordre dispersé, sauf exception, et a un effet sur l'ennemi inférieur à celui de la cavalerie lourde. Il est conseillé néanmoins d'en choisir pour toutes les listes qui ne proposent pas de cavalerie lourde, tout en sachant qu'elle ne sera pas aussi performante, malgré sa plus grande souplesse d'emploi.

Les avis des joueurs de DBN sont très partagés en ce qui concerne la cavalerie lourde, certains apprécient sa puissance de charge et d'autres redoutent sa lourdeur d'emploi due à l'obligation faite dans la règle de la faire agir par régiment, par demi régiment ou par fractions de trois éléments. Il apparaît pourtant crucial d'être en mesure de rompre une ou deux unités ennemies voisines dans une seule charge de brigade, pour pouvoir ensuite exploiter la brèche ainsi faite, d'autant plus facilement si les deux unités appartiennent à la même brigade dont on obtiendrait la désorganisation ou la fuite complète. Pour avoir testé une bonne dizaine d'armées depuis plus d'un an, je ne suis personnellement pas prêt à me priver de cette possibilité. Au contraire, peut-être par goût et par habitude de jeu, j'aurais tendance à écarter d'emblée les armées sans cavalerie lourde.

Comme pour l'infanterie, lorsque cela est possible dans les listes, il sera préférable de disposer de trois régiments à effectifs un peu réduits que de deux régiments à effectifs complets, surtout s'ils ont un nombre d'éléments identique. Sinon, pour peu que le brigadier soit désorganisé en même temps que l'un des deux, le deuxième le serait automatiquement.

● **L'artillerie** de cette période n'est pas une arme de destruction massive. A DBN, contre des objectifs denses comme les colonnes et les carrés, elle aura un effet de retardement à longue portée, de neutralisation à moyenne portée et d'arrêt à courte portée.

Son efficacité diminue contre des formations en ligne ou en ordre dispersé, et augmente si elle peut appliquer des tirs rasants capables d'atteindre deux unités situées sur la même trajectoire. L'artillerie n'est pas conçue pour se mesurer avec l'artillerie adverse, encore moins à longue portée, mais bien pour traiter ses masses en les engageant au plus loin en défense, et en accompagnant les unités amies au plus près de leur objectif en attaque.

Puissante par son feu, elle n'a pratiquement aucune chance de tenir si l'ennemi l'engage en mêlée. C'est pourquoi, isolée et sans soutien elle sera perdue, d'autant plus facilement que son attaquant l'abordera en ordre dispersé ou l'aura contourné et attaqué de flanc.

Le calibre des pièces détermine les portées de tir, en particulier la courte portée qui est, en même temps que la limite de portée des tirs à mitraille, la zone au bord de laquelle s'arrêteront tous les mouvements opérationnels des unités adverses et dans laquelle ses changements de formation ou ses réorganisations seront impossibles. Les pièces plus lourdes de 12 livres qui imposeront ces effets jusqu'à 300 pas seront toujours préférables à des pièces plus légères de 8 livres, de 6 ou plus petites, influentes seulement à 250, 200 ou 150 pas.

L'artillerie est divisée en deux subdivisions d'armes au rôle bien différent. L'artillerie à cheval, généralement dotée de canons légers de 6 livres ou moins, est la seule dont le mode et la vitesse de déplacement permettent l'accompagnement des unités de cavalerie. Plus mobile et plus rapidement apte au tir après un déplacement et une mise en batterie, elle fournit la puissance de feu qui manque aux formations de cavalerie lorsqu'elles engagent l'infanterie adverse, surtout si elle s'est formée en carré. A ce titre, c'est une possibilité tactique presque indispensable dans toute armée, à condition de l'employer comme tel et non pas de façon statique. L'artillerie à pied est la plus nombreuse : moins mobile, capable seulement d'accompagner de l'infanterie progressant à une allure modérée, elle est plutôt destinée à être en batterie le plus tôt possible pour délivrer ses feux plus longtemps.

Certaines listes proposent la possibilité de constituer des grandes batteries en réunissant ensemble plusieurs unités d'artillerie. Leur feu concentré est réellement destructeur, si et tant que l'adversaire présente des objectifs dans leur secteur de tir. Leurs inconvénients majeurs proviennent de la nécessité de la soutenir avec au moins une brigade, de la lenteur de leurs manœuvres, encore plus coûteuses en points d'actions si elles ne sont pas en position de tir dès le début de la partie. Il y a aussi le risque de voir une armée s'organiser et se déployer uniquement à partir de l'effet escompté des tirs d'une grande batterie, chère en terme de budget, qui ne pourra cependant pas décider de la victoire à elle seule. Enfin, le renseignement étant toujours efficace, l'adversaire d'une grande batterie pourra avoir deux sortes de réactions : concentrer son armée dans une zone où les boulets ne pourront pas l'atteindre ou chercher à agir par une aile plus vite que la grande batterie pourra pivoter en ayant ses flancs sûrs.

Il semble que le choix d'une grande batterie ne doive être fait que lorsque l'artillerie proposée dans une liste est de bon calibre (8, 9 ou 12 livres) et de faible classe de moral, et seulement pour compenser la faiblesse de l'une des armes de mêlée. Son emploi sera néanmoins toujours délicat et ses effets réels très variables, en fonction du déploiement de l'adversaire.

● **Les troupes du génie** seront toujours de précieux auxiliaires de l'infanterie pour attaquer ou défendre un obstacle, mais surtout pour en créer un. Elles seront très utilement affectées, dès la composition de la liste d'armée, à une brigade d'infanterie dont le rôle sera plutôt défensif. En bénéficiant du temps nécessaire, leurs travaux apporteront un couvert là où il n'y en a pas, éventuellement en interdisant les charges de cavalerie sur ce point. Deux éléments peuvent suffire à cette tâche. ❑

L'armée française est avant tout une armée d'attaque, bonne manœuvrière et donc très chère en terme de budget. Elle sera peu nombreuse en effectifs, n'aura éventuellement qu'une réserve extrêmement réduite et sera très sensible aux contre-attaques bien menées, surtout si le défenseur a su appliquer de bons feux. Les joueurs chevronnés joueront la brutalité d'une attaque concentrée sur une courte distance, d'autant plus facilement s'ils choisissent une forte proportion d'unités d'élite. Les débutants rêvant de la Garde impériale mesureront très vite les limites d'une armée minuscule, couvrant à peine la moitié de la table et aux ailes faciles à déborder.

Les Cosaques de la garde.

Ce type d'organisation et d'emploi des troupes a prévalu lors de la création ou des réorganisations de nombreuses armées alliées de la France : le **royaume d'Italie**, de **Hollande** jusqu'en 1810, de **Naples** à partir de 1806, le **Grand-duché de Varsovie**, et les royaumes allemands de **Bavière** et de **Westphalie**. Pour des raisons d'entraînement, de motivations ou de mode de recrutement, ces armées ne bénéficient pas systématiquement des bonus en attaque de l'armée française, même si leur infanterie peut adopter comme elle l'ordre mixte. Chacune de ses armées présente cependant ses propres caractéristiques.

le 3e régiment de hussards « Archiduc Ferdinand ».

● L'armée **italienne** est la plus proche de son modèle mais on notera l'absence de cavalerie lourde et aucun bonus particulier. L'armée napolitaine, excellente sous Joseph, deviendra sous Murat une copie conforme de l'armée française. L'absence de bonus et les faibles classes de moral en font un ensemble peu convaincant, sauf si l'armée est nombreuse. Le Royaume de Hollande à l'existence éphémère possède une excellente cavalerie. Le Grand-duché de Varsovie est probablement la meilleure des armées alliées, très adaptée pour l'attaque, avec une infanterie et une cavalerie presque équivalentes aux troupes françaises. Faible en cavalerie lourde mais comprenant une forte proportion de lanciers, son seul handicap est de ne pas avoir d'infanterie légère en dehors des voltigeurs de ses bataillons. Les Westphaliens de Jérôme n'ont jamais eu la préférence des joueurs. Ils offrent pourtant la possibilité, comme les Napolitains, de jouer à la française une armée de moindre qualité mais nombreuse et équilibrée dans sa composition. Enfin, la Bavière est une armée intéressante, avec de bonnes troupes légères et une cavalerie efficace en attaque. Les joueurs lui préféreront sans doute sa liste de 1815, qui possède toute la gamme des troupes, deux belles brigades de réserve et des capacités offensives équivalentes à celles de l'armée polonaise.

● L'armée **espagnole** de 1808 à 1813 n'est plus vraiment celle de la monarchie bourbonienne, mais celle que la junte militaire parvient à recruter à travers la péninsule. D'inspiration russe pour ses troupes régulières, elle n'en a ni l'efficacité en défense ni la quantité d'artillerie et sa cavalerie est trop réduite. En terrain difficile ou opposée à une armée de taille réduite, elle opposera la menace de ses troupes de guérilla très nombreuses dans certaines listes. Ses généraux « Réguliers 3 » pour la ligne et irréguliers pour les unités de guérilla en feront aussi une armée nombreuse, capable d'envelopper une armer régulière prise en défaut.

● L'Empire **ottoman** est une armée en dehors des normes européennes dont l'atout majeur est d'aligner une cavalerie nombreuse, de qualité et bien équipée à l'ancienne, en dépit d'un bon nombre d'unités irrégulières. Sa principale infanterie, constituée par le corps des janissaires, est anachronique dans ses procédés de combat : l'attaque en ligne y est interdite et le carré creux n'est pas utilisé. Son ancien fusil long, assimilé aux carabines rayées pour sa portée de tir, compense mal des classes de moral assez faibles, sauf pour les quelques unités d'élite. Seules les formations de Nizam-i-jedid sont entraînées à l'européenne et peuvent adopter toutes les formations. L'artillerie dispose de matériels obsolètes de faible efficacité et le commandement classé en irrégulier augmente la difficulté de manœuvre. Le choix sera délicat entre les trois types d'armées ottomanes présentes sur les trois grands théâtres d'opération de cet empire, qui deviennent de plus en plus irrégulières dès que l'on s'éloigne du théâtre européen. Si l'ensemble est d'un exotisme certain, cette armée présente une juxtaposition de qualités et d'inconvénients qu'il faudra bien intégrer pour en tirer le meilleur parti.

CONNAITRE SON ARMÉE

Le choix d'une armée est une question de style de jeu, d'attirance et de caractère. Il n'y a pas de choix tout indiqué par avance et l'armée la plus efficace est celle qui présente le moins d'inconvénients par rapport à tous les types de terrain, c'est la plus polyvalente, et surtout celle que le joueur qui l'aura composée engagera au maximum de ses possibilités, sans lui demander plus que ce qu'elle peut réellement faire.

Après l'avoir calculée, il faut apprendre à connaître son armée. Il est donc nécessaire de la jouer dans diverses situations, contre des joueurs et des armées différentes. Le jeu en club est bien sûr le lieu privilégié, mais l'expérience démontre qu'il s'y développe toujours des systèmes de jeu en interne, des habitudes ou des procédés dont aucun joueur « local » ne discerne les faiblesses. Par mimétisme ou auto suggestion, les fausses impressions y persisteront longtemps et le niveau de jeu moyen d'un club évoluera toujours avec celui du meilleur de ses joueurs. A ce titre, même si le jeu en compétition n'intéresse pas tout le monde, c'est malgré tout lors des tournois que l'on peut confronter ses systèmes, vérifier la validité de ses propres choix et découvrir ceux des adversaires, pour finalement s'enrichir au contact de la diversité.

Il ne faut pas conclure trop rapidement à l'inefficacité d'une arme, d'un système tactique ou d'une armée à partir d'une situation exceptionnelle ou face à un certain type de troupes adverses sans l'avoir testé dans des conditions normales de réussite. Si des modifications semblent s'imposer, ne modifier qu'un seul paramètre à la fois.

Connaître son armée c'est aussi savoir faire l'analyse objective d'une partie perdue et comprendre pour quelles raisons elle l'a été. Il faut évaluer correctement l'incidence du facteur aléatoire sur un résultat, que ce soit lors de l'obtention des points d'action ou pour la résolution d'un tir ou d'une mêlée. Il faut chercher à analyser les défauts du déploiement car il y en a toujours, de la conception de la manœuvre, de l'emploi des trois armes, des formations adoptées et des choix effectués dans l'attribution des points d'action. Pour se laisser perturber par un ou deux détails, les joueurs passent souvent à côtés d'actions essentielles et perdent des occasions qu'ils ne retrouveront plus au cours de la partie.

Avoir bien composé son armée ne suffit pas. Tout l'art du jeu d'histoire consiste précisément à pouvoir disposer des troupes adéquates, en effectifs suffisants, dans la bonne formation, au moment et à l'emplacement où elles seront le plus utiles. Parmi l'éventail très large des erreurs possibles, le vainqueur sera celui qui en aura commis le moins. Cette question fera l'objet d'un article à paraître dans le prochain numéro. ❐

POURQUOI PAS UNE ARMEE SAXONNE ?

Calculée d'après la liste n° 40 du livret 2 : « SAXE, 9e CORPS, CAMPAGNE D'ALLEMAGNE 1809 »

Particularités : facteur d'agressivité 3, la cavalerie bénéficie en attaque d'un bonus de + 1, et les brigades d'infanterie peuvent adopter l'ordre mince ou l'ordre profond.

Maréchal Bernadotte, Gal Corps Rég 3	45
3 parcs d'approvisionnement	
● **1re division**	
Général de division Zeschwitz, Rég 3	35
8 pièces de 6 livres à cheval L2	96
– Général de brigade Hartitzsch, Rég 3	25
bat; des grenadiers de la garde (4 él. Inf. E3)	60
2 bataillons de grenadiers (2 x 4 él. Inf. L1)	88
2 bataillons de mousquetaires (2 x 4 él. L3)	72
1 bat. de chasseurs (4 él. Inf.Lég. T. L1 carabine)	60
– Général de brigade Boxberg, Rég 3	25
8 pièces de 8 livres à pied L3	84
4 bataillons de mousquetaires (4 x 4 él. L3)	144
– Gén. de brig. de cavalerie Gutschmidt, Rég 3	25
Gardes du corps (3 él. Cav. Lour. E3)	78
Carabiniers (3 él. Cav. Lour. L1)	69
Hussards (3 él. Cav. Lég. L1)	48
Chevau-légers (4 él. Cav. Lég. L2)	60
● **2e division**	
Général de division Polenz, Rég 3	35
– Général de brigade Lecoq, Rég 3	25
8 pièces de 8 livres à pied L3	84
4 bataillons de mousquetaires (4 x 4 él. L3)	144
1 compagnie de sapeurs)	09
– Général de brigade Zeschau, Rég 3	25
2 bataillons de grenadiers (2 x 4 él. Inf. L1)	88
2 bataillons de mousquetaires (2 x 4 él. L3)	72
1 bat. de chasseurs (4 él. Inf.Lég. T. L1 carabine)	60
– Gén. de brig. de cavalerie Feilitzsch, Rég 3	25
Cuir. de la garde (5 él. Cav. Lour. E3, cuirasse)	140
Chevau-légers (5 él. Cav. Lég. L2)	75
Total : *134 équivalents éléments pour 1796 PB*	
Pour 9 généraux : 9120 fantassins, 1840 cavaliers, 80 sapeurs et 24 canons (940 hommes), soit 12.000 hommes.	

POUR EN SAVOIR PLUS SUR DBN

L'animateur DBN de la FFJH, Gustave Martinez, a ouvert un site internet consacré à DBN : présentations, informations, conseils, documentation et activités sur la règle. (http://perso.club-internet.fr/gustave/index.html)

Un forum de discussion concernant DBN existe aussi (http://apps3.vantagenet.com/zforums/thread.asp?id=15794431). Les joueurs ayant des questions sur DBN sont invités à les poser par cet intermédiaire et les réponses apportées seront utiles à tous.

AUSTERLITZ

Le chef-d'œuvre napoléonien

IMMÉDIATEMENT après *Triumph and Glory*, présenté dans notre dernier numéro, GMT publie un nouveau jeu sur l'aventure napoléonienne. Cette fois, le sujet n'est autre que la bataille d'Austerlitz, la plus belle victoire des armées françaises !

Grégory ANTON

En 1805, au terme d'une formidable campagne qui vit les armées françaises traverser l'Europe de la Manche à Vienne en détruisant l'essentiel de l'armée autrichienne par d'habiles manœuvres autour de la place d'Ulm, Napoléon signa son plus beau succès militaire pour célébrer le premier anniversaire de son couronnement comme Empereur des Français. Le 2 décembre 1805 eut en effet lieu la bataille d'Austerlitz, connue également comme la bataille des trois empereurs puisque, face à Napoléon, se tenaient les empereurs d'Autriche et de Russie.

Napoléon laissa la route de Vienne couverte par de faibles éléments, alors même que l'essentiel de l'armée austro-russe s'y dirigeait. Cela lui permit de couper l'adversaire en deux en se précipitant avec le gros de ses troupes sur le plateau du Pratzen et de pousser les colonnes avancées de l'ennemi vers des lacs gelés qui constituèrent un piège mortel pour beaucoup de soldats. La réussite française fut telle que les coalisés firent la paix attendue par la France, même si elle ne devait durer qu'un temps...

Un matériel digne d'Austerlitz

Immédiatement après avoir ouvert la boîte, bien remplie, les joueurs comprennent que le matériel fourni par GMT est d'une grande qualité. On trouve en effet quatre belles cartes et plus d'un millier de pions ! La surface de jeu est conséquente. Il faut savoir qu'Austerlitz est l'un des plus vastes champs de bataille de la période napoléonienne. Il y a heureusement, la possibilité de jouer des scénarios à la taille plus abordable.

En ce qui concerne les pions, chacun représente un bataillon d'infanterie, un régiment de cavalerie, une batterie d'artillerie ou un chef à partir du grade de général de division. On constate de plus importants efforts que dans *Triumph and Glory*. Les uniformes correspondent davantage à la réalité historique, notamment pour la cavalerie. Les chefs de corps et d'armée ont un portrait assez réussi. On regrettera toutefois que les soins des graphistes n'aient pas été aussi poussés pour l'infanterie puisque, hormis pour les Gardes impériales, tous les fantassins ont le même uniforme.

Quoi qu'il en soit, il serait regrettable de bouder ce jeu pour ces détails car le matériel parvient à donner envie de jouer, ce qui est sa fonction première. Par ailleurs, il est à noter que les habitués de la série GBoH trouveront un air de ressemblance avec les pions d'*Austerlitz* de par la disposition des informations.

Le seul point vraiment gênant du matériel provient de l'utilisation, comme dans GBoH, de pions à double ou triple taille qui servent à représenter la place requise pour déployer des unités aux effectifs conséquents. Ainsi, tout bataillon de plus de 800 hommes ou régiment de cavalerie de plus de 300 hommes est représenté par un pion rectangulaire. Or, cela entraîne des situations absurdes où un bataillon réduit par les combats continue à occuper plus d'hex qu'un bataillon aux effectifs initialement plus faibles mais désormais plus conséquents. Le choix, d'utiliser des marqueurs de lignes étendues aurait certainement été plus judicieux.

Un jeu tactique riche en subtilités

Comme avec tous les jeux simulant les batailles de l'Empire à cette échelle, les unités peuvent adopter différentes formations qui ont chacune leurs atouts et leurs faiblesses. L'infanterie se déploie en ligne pour user son adversaire au feu, tandis qu'en colonne elle enfonce le dispositif ennemi au choc ou manœuvre rapidement. Le carré lui permet de résister aux charges de cavalerie. Le déploiement en tirailleurs, exclusivement réservé aux unités d'infanterie légère françaises à cette époque, est une solution efficace pour harceler un adversaire peu mobile ou pour se déplacer sur un terrain accidenté. La cavalerie a le choix entre la colonne, pour la mobilité, et la ligne, pour le choc. Quant à l'artillerie, elle est soit attelée, soit en batterie.

Il est à noter que les avantages et inconvénients de chacune de ces formations ne sont pas explicitement mentionnés dans les règles. Les joueurs les découvrent en utilisant les différentes aides de jeu. Par exemple, on constate sur la Table des effets du terrain que se déplacer en ligne coûte beaucoup plus cher que si on le fait en colonne. De la même manière, la Table des tirs présente des avantages pour les unités déployées en ligne. Bref, avant de jouer, s'il convient de lire attentivement les règles, il faut également prêter une grande attention aux différentes aides de jeu, sous peine d'être surpris !

Evidemment, s'il faut utiliser au mieux les différentes formations à sa disposition selon les menaces qu'affrontent ses unités, il est impératif de comprendre le lien qui unit les différents types d'unités. Ainsi, une unité d'artillerie est une arme redoutable, à la condition d'être protégée par des unités d'infanterie ou de cavalerie. Sinon, l'ennemi ne tardera pas à l'emporter par une attaque de flanc. De même, une charge de cavalerie sans soutien est le plus souvent une charge inutile, voire dangereuse.

Parmi les intéressantes subtilités introduites par GMT se trouve la différence entre artillerie à pied et artillerie à cheval. Cette dernière se révèle dans le jeu, comme à l'époque, beaucoup plus mobile. Elle est plus rapidement capable de faire feu et elle peut esqui-

ver un adversaire qui s'en approche. D'une manière plus générale, l'artillerie a l'avantage de pouvoir faire feu à distance, contrairement à l'infanterie qui est limitée à un tir sur des cibles adjacentes. Cependant, plus la cible est proche, plus le tir est efficace. Aussi, comme chaque batterie a droit à un seul tir par activation, il faudra faire attention à ne pas le gaspiller par un tir lointain qui rendrait la batterie sans défense face à un adversaire capable de s'en approcher. Concernant l'artillerie, il est à noter également qu'il n'y a pas de notion de munitions dans le jeu.

Sans surprise pour un jeu tactique à cette époque le moral est très important. Il va de 3 pour les malheureux Jaëgers ou Dragons russes à 8 pour la Garde Impériale française et quelques autres unités d'élite. Comme les occasions de tester le moral sont fréquentes, cette valeur est un indicateur fondamental pour juger de la solidité d'une unité.

Enfin, il est important de mentionner une règle drastique de fatigue. Chaque fois qu'une formation est activée ou qu'elle participe à un combat, elle gagne un niveau de fatigue. Très rapidement, cette fatigue a un impact sur les performances des unités en diminuant leur moral, en apportant des malus lors des mêlées ou en les désorganisant. Par conséquent, les joueurs doivent chercher à faire tourner leurs différents corps, pour leur faire récupérer des niveaux de fatigue, sous peine de voir leurs troupes perdre toute valeur. Il est donc peu probable de voir un corps participer activement à toutes les phases de la bataille, sinon il a toutes les chances d'être réduit à une poignée de bataillons exsangues appartenant à une armée vaincue.

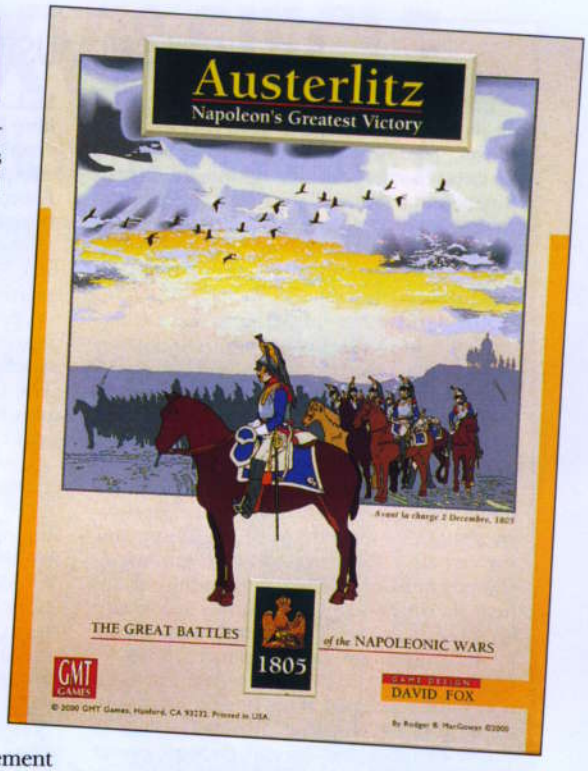
L'IMPORTANCE CRUCIALE DU COMMANDEMENT

Il convient maintenant de souligner l'apport majeur de ce jeu sur toutes les séries napoléoniennes tactiques. Qu'il s'agisse de *La Bataille* de Clash of Arms ou de *Vive l'Empereur !* d'Azure Wish, il manque à ces séries un système de commandement cohérent et adapté. A l'inverse, dans *Austerlitz* le commandement est un élément central du jeu.

Le système ne devrait d'ailleurs pas surprendre les lecteurs de VaeVictis car il reprend dans une très large mesure des concepts qui apparaissent dans tous les jeux de Richard Berg parus depuis quelques années et dont font partie les jeux de la série *Jours de Gloire* (*Rivoli 1797*, *Les Pyramides 1798* et *Zürich 1799*).

Chaque division a un marqueur d'activation qui sous certaines conditions (principalement le positionnement du divisionnaire par rapport à ses supérieurs) est placé dans un récipient opaque pour être tiré aléatoirement par les joueurs. Lorsque le marqueur de la division est tiré, les unités de cette division sont susceptibles d'agir. Cela introduit un flou riche en rebondissements puisqu'aucun des deux joueurs ne sait quel sera l'ordre d'activation des unités.

La principale originalité introduite par *Austerlitz*, mais elle est de taille, est que lorsque le marqueur de la division est tiré, il n'est pas sûr que la division soit activée. En effet, le joueur a alors le choix entre une activation limitée, qui réduit considérablement les possibilités d'actions, et une activation normale soumise à la réussite d'un jet de dé. Dans la deuxième option et si le test échoue, le joueur lance alors un dé sur une table de personnalité du divisionnaire. Si le chef a un tempérament agressif, il a toute les chances



LUDINET le premier magasin de jeux sur Internet.

Ludinet

www.ludinet.fr

- wargames
- jeux de stratégie
- jeux d'histoire
- jeux de plateau

Vous pouvez commander
- En ligne : www.ludinet.fr
- Tél. / Fax 05.62.71.10.34
- Courrier : 2, les jardins delaSoulane 31450 Corronsac

Paiement en ligne, par CB ou par chèque.
Frais de Port : 30 F - Franco : 500 F.

Les prix les plus bas sur tous les jeux, n'hésitez pas, comparez !

Azure Wish Edition		Airlfmes	259,00	Age of Renaissance	299,00	Crisis : Sinai 1973	253,00	**Columbia Games**		Napoleon at Leipvig	279,00
Europa Universalis	329,00	**Avalon Hill**		Princess Ryan's Star Marines	419,00	Barbarossa : army group south	408,00	Québec 1759	259,00	**Critical Hit**	
Grand siècle	329,00	Starship Troopers	249,00	Successors	419,00	Battle for North Africa	239,00	War of 1812	259,00	Arnehm : The Third Bridge	239,00
Rossya 1917	239,00	Midway	249,00	Axis & Allies : Europe	459,00	Lost victory	212,00	Eastfront	419,00	Carnage at casino	229,00
Scandinavia	289,00	Guadalcanal	289,00	**Games research Design**		Victory in the west	248,00	Westfront	419,00	Ordeal before shuri	229,00
Eckmuhl	289,00	Mustangs	209,00	Fire in the east	520,00	Austerlitz 1805	519,00	Medfront	279,00	The 82nd Airborne at Shanley's Hill	199,00
Hispania	289,00	Mustangs Expansion Kit	119,00	Second front	742,00	**Moments in History**		Eurofront	259,00	Scotland the Brave II	209,00
La grande guerre 14-18	339,00	Panzerblitz	299,00	War in the desert	594,00	A famous victory	290,00	Volga Front	179,00	**Udo Grebe Game Design**	
Défires		Richtofen's war	229,00	March to vitory	712,00	All quiet on the western front	334	Mid-East Peace	299,00	Morsecode	249,00
Bouvines 1214	87,00	Panzerleader	299,00	War of resistance	705,00	Fields of glory	327,00	Boby Lee	339,00	Triumph & Fall of the Desert Fox	119,00
Hohenlinden 1800	107,00	Third Reich	239,00	Storm over Scandinavia	513,00	Lodz 1914 : First blitzkrieg	364,00	Sam Grant	339,00	Cold Days in Hell	369,00
Arsouf 1191	101,00	Starship Trooper	289,00	The damned die hard	364,00	Piercing the reich	260,00	Napoleon : Waterloo	279,00	**Simtac**	
Australian Design Group		Paratrooper	199,00	**GMT**		**Multi-Man Publishing**		Victory	279,00	Rivoli 1797	279,00
World in Flames Comp. CD-ROM	399,00	Partisan	169,00	Brandywine creek	289,00	A bridge too far	479,00	**Games USA**		Saguinto	279,00
Wif Final Edition luxe	850,00	Hollow Legions	199,00	Triumph & Glory	439,00	Blood reef : Tarawa	479,00	Eagles Friedland	269,00	Los Arapiles	279,00
Wif Final Edition classic	425,00	1830 - The game of Railroads	239,00	Veni Vidi Vici	109,00	Doomed batallon 2nd Ed.	479,00	Eagles Borodino	279,00	**The Gamers**	
Wif Final Edition luxe update	390,00	Flight Leader	229,00	Salamis (war galley module)	149,00	**Jeux Descartes**		**Operationel Studies Group**		This Hallowed Ground	829,00
Ships in flames	212,00	Tac Air	239,00	Cataphract	479,00	Dien Bien Phu	120,00	Napoleon at bay	329,00	Malvern Hill	379,00
America in flames kit	319,00	Britannia	279,00	Tigers in the mist	289,00	Solférino	120,00	1806	329,00	In their Quiet Fields II	269,00
Avalanche Press		Raid on Saint Nazaire	239,00	River of death : Chickamauga	599,00	2°D.B. Normandie	130,00	La guerre de l'empereur	329,00	Drive on Paris	409,00
Red Parachutes	329,00	Thunder at Cassino	209,00	Paths of glory	371,00	Friedland	130,00	Derniers jours de la grande armée	259,00	Gazala	339,00
Leyte 1944 : Mac Arthur's return	269,00	Empire of the Rising Sun	399,00	June 6	341,00	Kharkov + Rostov	240,00	**Clash of Arms**		Stalingrad Pocket II	259,00
Avalanche : Invasion of Italy	269,00	Stonewall of Jacksons Way	289,00	Barbarossa : Army Group Center	482,00	Kursk	190,00	Albuera	259,00	Ardennes	279,00
Great War at sea : Vol. 1	369,00	Israeli Defence Force	319,00	Jugurtha (SPQR) / Caesar module	169,00	Little Big Horn	215,00	Corruna	309,00	Yom Kippur	249,00
Great War at sea Vol. 2 :		Here Comes the Rebels	249,00	Phalanx (Alexander module)	169,00	Moskva	190,00	Talavera	339,00	Crusader	289,00
Northen Waters	529,00	Air Force	239,00	Caesar : the civil wars	371,00	**Tilsit**		Ligny	419,00	Aspern Essling	339,00
Great War at sea Vol. 3 :		Flat Top	319,00	Diadochoi (Alexander mod.)	118,00	Chikcamanga 1863	239,00	Mont Saint-Jean	279,00	Austerlitz	249,00
Plan Orange	299,00	Maharaja	229,00	Dictator (Caesar module)	129,00	Iena 1806	289,00	Wavre	219,00	Marengo	249,00
Great War at sea Vol. 4 : 1904-1905	299,00	Geronimo	299,00	Invasion Sicily (Ziplock)	222,00	Les 6 jours de gloire	199,00	La bataille de Lutzen	479,00		
Panzer Grenadier	379,00	London's Burning	289,00	Saratoga 1777	216,00	Vicksburg 1863	239,00	The Emperor returns	239,00		
Reiner Knizia's Res Publica	239,00	Hannibal	299,00	Glory!	253,00	Waterloo 1815	289,00	Eagles turn east	379,00		

Les dernières nouveautés en temps réel : www.ludinet.fr

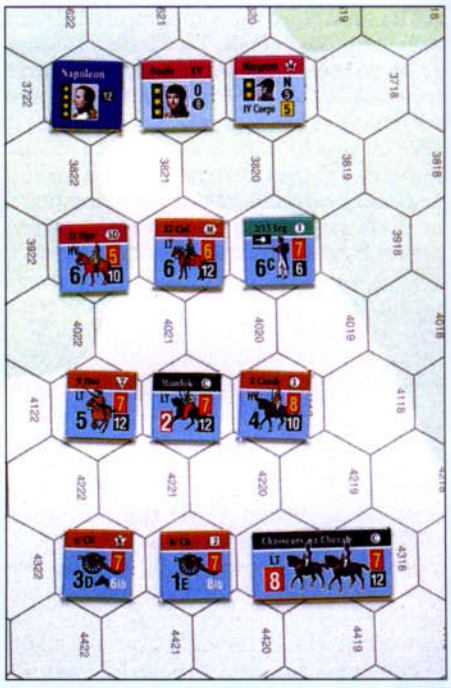
LE PIEGE D'AUSTERLITZ

L'éternel problème posé aux concepteurs de jeux sur la bataille d'Austerlitz est bien connu : comment conserver un tant soit peu de naturel dans l'attitude du joueur Austro-Russe, qui, à moins d'avoir vécu sa vie entière dans une cave, ne peut pas ne pas avoir entendu parler en long et en large du fameux piège tendu par Napoléon à ses ennemis du 2 décembre 1805.

Adaptant au terrain vallonné, qui s'étend au Sud d'Austerlitz (aujourd'hui Slavkov en République Tchèque), le plan d'Hannibal à Cannes, Napoléon installe une faible aile droite (Davout) dans les villages Sokolnitz et Tellnitz pour y attirer le gros de l'armée ennemie. Le corps de bataille français du centre et de la gauche partira ensuite à l'assaut du plateau de Pratzen pour tourner l'armée adverse, l'encercler et la détruire, en s'appuyant sur des marais et des lacs gelés, qui empêcheront sa retraite. Dans ces conditions, difficile de convaincre le joueur qui manœuvre les unités austro-russes de descendre de ses positions, pour se faire prendre au piège. L'Austerlitz de GMT Games retient une solution assez classique. Dans le scénario historique, certains corps de l'armée coalisée se voient attribuer des objectifs de mouvement et d'assaut obligatoires : Tellnitz, Sokolnitz et Kobeltniz. Les unités doivent s'y rendre le plus rapidement possible. Tant que ces objectifs ne sont pas capturés, ou qu'un lancé de dé (une chance sur 10) ne vienne « libérer » un des corps concernés, le joueur Austro-Russe ne pourra pas agir librement. Ce mécanisme est donc rigoureusement historique, mais très frustrant d'un point de vue ludique. Les contraintes, beaucoup plus légères, fixées au joueur Français (garnison de Goldbach, attente de la levée du brouillard pour activer la cavalerie), ne viennent pas rétablir l'équilibre. Heureusement, Dave Fox a prévu un scénario « Et si ? », dans lequel Langeron, commandant en chef du 2e corps Russe, parvient à convaincre les alliés de ne pas appliquer leur plan d'attaque de la droite française. L'armée Austro-Russe est alors totalement libre de ses mouvements, et la partie est, bien entendu, beaucoup plus équilibrée. Par contre, elle perd énormément de son sens, car les Français se retrouvent avec un déploiement initial parfaitement illogique... Dans l'Austerlitz de *Triumph and Glory* (voir VaeVictis 33), Richard H. Berg retient exactement les mêmes solutions techniques : plan de bataille et objectifs obligatoires pour les coalisés dans le scénario historique, liberté totale dans un autre. L'Austerlitz (*Napoléon Brigade Series*) de The Gamers, ne va pas chercher beaucoup plus loin. Les corps austro-russes ont également des ordres de départ qui les obligent à foncer sur Tellnitz, Sokolnitz et Kobelnitz... Là encore, un scénario « Kutusov commande en chef ! » propose une version de la bataille levant toute contrainte pour le joueur Coalisé. Nous voyons donc que pour les trois jeux les plus récents sur la plus grande victoire de Napoléon, les artifices retenus sont strictement identiques, lancé de d10 du jeu GMT mis à part ! Ils sont, nous l'avons vu, assez réducteurs.

Comment sortir de ce piège d'Austerlitz ? À mon sens, la solution la plus satisfaisante pour un scénario « Et si ? » serait plutôt de privilégier une optique « déploiement libre » (et secret), que de laisser des armées sans aucune contrainte, sur la base de positions initiales fortement déterministes. En effet, une fois déployées, les armées de l'époque n'avaient pas 50 directions possibles pour partir à l'attaque. On verra rarement, pendant la période napoléonienne, de changements d'aile au dernier moment de tel ou tel corps. Le déploiement est donc capital, il conditionne grandement les plans de batailles et tout scénario alternatif sur la bataille d'Austerlitz devrait permettre aux joueurs de le modifier. Même si aucun de ces trois jeux ne vous le propose, il est toujours temps de vous lancer dans cette expérience, et de nous faire part de vos idées !

Frédéric BEY



d'envoyer ses troupes vers l'unité ennemie la plus proche. A l'inverse, si le chef en question est prudent, il aura tendance à rester sur place, voire à se replier ! Bref, nul ne peut savoir quel va être le comportement de ses unités.

On peut apprécier ou regretter ce côté aléatoire du système mais il convient d'admettre qu'il joue un grand rôle pour rendre chaque partie unique et impliquer les deux joueurs dans la partie à tout instant.

OU EST L'ENNEMI ?

Très rapidement après avoir mis le jeu en place et joué quelques tours apparaît le problème essentiel de ce jeu : l'équilibre de la partie. L'armée française est en effet supérieure dans tous les domaines à ses homologues autrichienne ou russe.

Dans le commandement tout d'abord, les portées de commandement françaises sont plus importantes que celles des coalisés. De même, la probabilité de réussir son jet d'activation est largement supérieure dans l'armée française, ce qui a tendance à laisser l'armée austro-russe à la merci des capacités et des humeurs de leurs divisionnaires. Par conséquent, l'armée française est beaucoup plus susceptible d'effectuer d'importantes manœuvres cohérentes que ses adversaires dont les formations ont la fâcheuse tendance à se disperser.

De même, au niveau des unités la supériorité française est flagrante. Au moral, l'essentiel des troupes françaises a une valeur de 5 avec de nombreuses unités mieux dotées encore. En face, le gros des troupes est à 4 avec une poignée d'unités d'élite. Par conséquent, les troupes coalisées ont tendance à craquer plus rapidement que les françaises. Par ailleurs, les Français sont les seuls à pouvoir se déployer en tirailleurs et ils ont une capacité de déplacement supérieure. De plus, les unités françaises sont « naturellement » plus efficaces car leur puissance de feu et leur résistance aux tirs sont supérieures à celles de leurs adversaires.

D'autre part, alors que la plupart des simulations de la bataille mettent aux prises une armée française en infériorité numérique, Austerlitz nous offre deux armées équilibrées avec même un léger avantage pour les français. Cela fait référence au récent ouvrage *Napoléon and Austerlitz* de Scott Bowden, un historien américain spécialisé dans l'Empire, où est avancée l'idée selon laquelle Napoléon disposait d'un faible avantage numérique sur ses adversaires à Austerlitz.

Enfin, les coalisés sont contraints dans le scénario historique à suivre des ordres rigides alors que les Français sont beaucoup plus libres de leurs actions (cf. encadré). Tous ces différents éléments permettent à l'armée française de déjouer ses adversaires avec une certaine aisance, comme elle le fit le 2 décembre 1805. Hélas, cette aisance est peut être trop importante pour que la bataille historique soit vraiment intéressante à rejouer.

Heureusement, d'autres scénarios permettent soit de se libérer de la contrainte des ordres initiaux, soit de jouer une partie de la bataille seulement (la bataille de Bagration, la résistance sur la Goldbach et la bataille du Pratzen). Les joueurs devraient ainsi toujours trouver ce qu'ils recherchent dans ce jeu.

En conclusion, GMT apporte avec ce jeu une réelle bouffée d'oxygène pour les amateurs de batailles napoléoniennes à l'échelle du bataillon qui désespéraient de trouver un jour une série qui résoudrait le problème du commandement. Hormis cet apport considérable par rapport à son principal concurrent, la série *La bataille* de Clash of Arms, *Austerlitz* se distingue également par des mécanismes beaucoup plus fluides qui rendent les parties plus rapides sans que l'on y perde en réalisme.

Certes, on regrette certaines erreurs ou imprécisions mais il ne faut pas oublier qu'il s'agit du premier jeu d'une nouvelle série et ces problèmes seront certainement résolus avec le prochain. On peut seulement espérer que la prochaine bataille soit plus équilibrée et passionnante car, il faut le reconnaître, il semble difficile d'empêcher une victoire française à Austerlitz.

Nul doute que ce jeu deviendra une référence sur cette bataille et nous attendons avec la plus grande impatience les prochains volets de cette série qui semble promise à un très bel avenir. ❐

Avantages : Fluidité des mécanismes. Système de commandement solide. Qualité du matériel. Diversité des situations et excellentes distinction des capacités des différentes armées.

Défauts : La surface de jeu et l'investissement en temps requis pour jouer la totalité de la bataille, Le déséquilibre de la bataille.

LES OTTOMANS AU XVI^e SIECLE.

La formidable armée d'un sultan magnifique

SULTAN DES SULTANS, Souverain des Souverains, Distributeur des Couronnes aux Monarques du Globe, Ombre de Dieu sur Terre, Sultan et Padichah de la Mer Blanche, de la Mer Noire, de la Roumélie, de l'Anatolie.... Les souverains d'Occident l'appellent simplement le Grand Turc ou le Grand Seigneur. Ils le jalousent, le haïssent ou le courtisent...

Laurent QUISEFIT

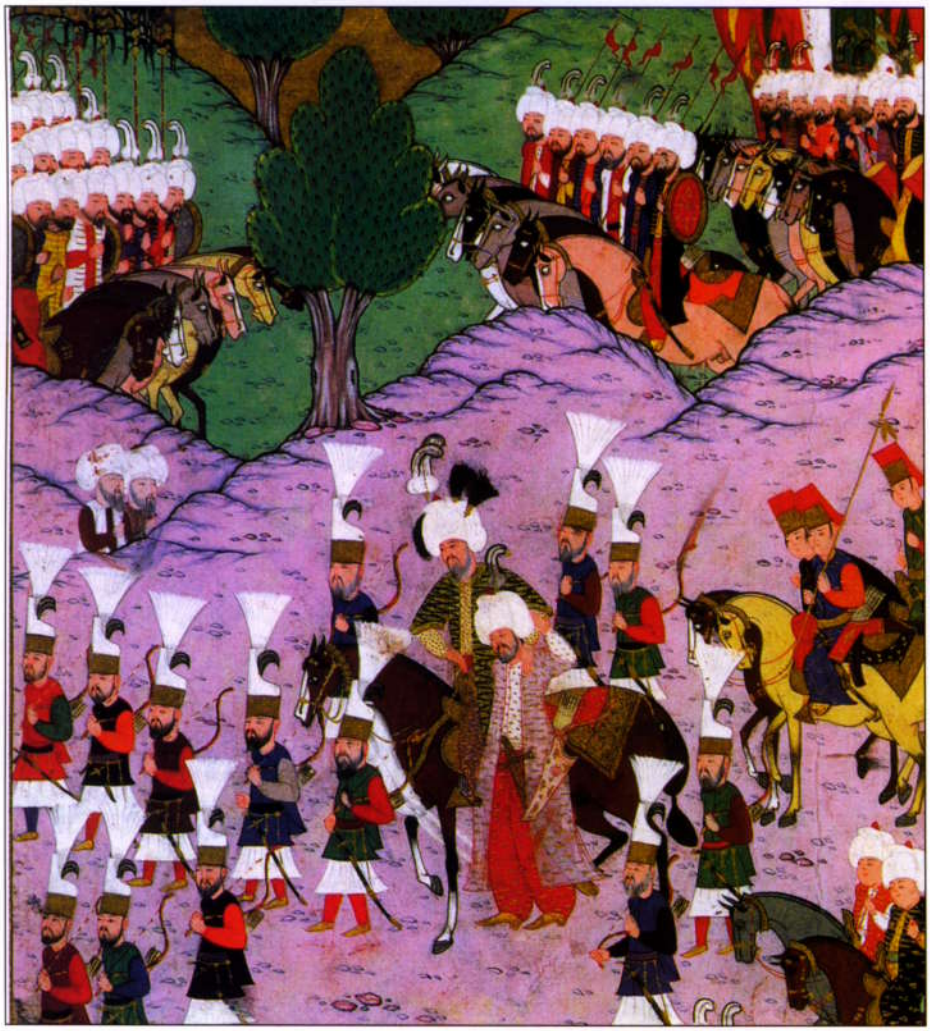
Parmi les grandes figures du XVI^e siècle, aux côtés de François 1^er et de Charles Quint, la figure de Soliman le Magnifique qui règne de 1520 à 1566, se détache, flamboyante. Son armée est la plus nombreuse, ses Etats sont les plus peuplés, il est le plus puissant. Et pourtant, cette puissance même est la source de ses tourments. Il doit sans cesse voler d'une frontière à l'autre de son empire, menacé sur trois flancs. A l'est, c'est la rivalité avec les Séfévides d'Iran, musulmans chi'ites, qui l'occupe plusieurs fois, faute d'avoir su remporter une vraie victoire. Au nord-ouest, c'est la Hongrie, riche et convoitée, glacis contre les entreprises hégémoniques de l'empereur Habsbourg, Charles Quint (1500-1558). A l'Ouest, c'est la lutte contre Charles Quint encore, en sa qualité de « Roi d'Espagne », sur le terrain de la Méditerranée et de l'Afrique du Nord. Mais le sultan possède un bel atout dans sa large manche : une armée incomparable. Il est bien le seul souverain à pouvoir rassembler une armée de plus de 100 000 hommes .

L'ambassadeur des Habsbourg, Busbecq dénombrait, admiratif et angoissé, les qualités des Turcs : non content de disposer des nombreuses ressources de leur vaste empire, les Turcs possèdent l'expérience de leurs nombreux combats, l'habitude de la victoire autant que des épreuves. Busbecq loue encore leur unité, leur discipline, qui ne serait rien sans leur frugalité et leur vigilance. René de Lusinge offrait quant à lui 17 raisons pour expliquer les succès ottomans, parmi lesquelles, outre les points énoncés par Busbecq, leur peu d'intérêt pour les fortifications statiques, leur goût de la guerre et de l'offensive, leurs manoeuvres directes ou indirectes, l'excellence du commandement, et le dédain pour les amusements inutiles. L'ordre des camps, la salubrité des latrines et le silence, parfois pesant, qui régnait, frappèrent les voyageurs occidentaux. Cela contrastait tant avec la joyeuse pagaille des bivouacs européens !

Ci-dessus : **Soliman à la bataille de Mohacs, miniature ottomane, 1588.** ***Giraudon.***
Page suivante : **L'armée de Soliman en route vers la bataille, miniature ottomane, 1588.** ***Giraudon.***

ESCLAVES DU GRAND SEIGNEUR

L'armée Ottomane se décomposait en trois branches : la flotte, l'*Eyâlet Askerleri* ou Soldats des Provinces, et les *Kapikular Askerleri*, les Soldats Esclaves de la Porte, c'est-à-dire l'armée du sultan, armée permanente de professionnels endurcis. Les *Kapikullari* qui constituent l'armée du sultan, se divisaient en deux corps : les *Sipahi* de la Porte, unités de cavalerie, et les fameux janissaires, une infanterie d'élite. Les Esclaves de la Porte se rattachent à la longue tradition de l'esclavage militaire moyen-oriental, dans laquelle la notion d'esclavage est objet de fierté de la part des « esclaves », qui constituaient de fait une aristocratie militaire et administrative. Prisonniers de guerre chrétiens à l'origine, les esclaves de la Porte furent ensuite recrutés grâce à l'institution du *devshirme*. Il s'agissait de lever de 1 000 à 3 000 jeunes garçons chrétiens par an, mais la pénurie d'hommes pour l'armée conduisit à la fin du XVI^e siècle à accepter le recrutement de musulmans. Les Balkans était le réservoir principal de cette levée, mais les minorités chrétiennes d'Anatolie n'y échappèrent plus dès 1512. Les contrées tributaires en étaient exemptes. On recrutait par *devshirme* des enfants chrétiens âgés de 8 à 20 ans. Les familles qui n'avaient qu'un seul fils étaient exemptées, de même que les citadins et les insulaires. Les familles déjà engagées dans l'institution militaire, comme les *azap* ou les milices locales, en étaient dispensée. Le choc psychologique passé, les familles chrétiennes ou musulmanes les plus pauvres voyaient d'un très bon œil le départ d'un fils pour la capitale, espérant que leur progéniture accédât à un poste militaire ou administratif élevé qui garantirait à la famille richesse et protection. Les recrues, étaient envoyées à Istamboul, où les plus intelligents étaient dirigés vers l'Ecole des Pages du Palais, comme Itch Oglanlari. Les autres, les « garçons étrangers » ou *Acemi Oglanlari*, étaient confiés à des gens respectés qui se chargeaient de les instruire.



Dans les Ecoles du Palais à Bursa, Istamboul, Edirne ou Galata, les élèves étudiaient les arts littéraires persans, turcs et arabes, les sciences, la religion et les exercices guerriers sous la férule de maîtres éminents. L'entraînement militaire prévoyait l'équitation, le javelot, l'arc, la lutte, et parfois la musique. L'accent était mis sur l'honnêteté, la fidélité, les bonnes manières et le flegme. Les meilleurs « cadets » étaient affectés à la Chambre Haute ou Basse du Palais, où ils s'initiaient à la stratégie et à l'administration. Le restant était versé dans la cavalerie *Kapikullari*.

LES JANNISSAIRES

L'origine des janissaires est nimbée de mystère. Les premiers ottomans, bon cavaliers, manquaient de fantassins efficaces. Ce fut Mourad 1er (1359-1389), le troisième sultan, qui instaura ce corps, baptisé *yeni çeri* « nouvelles troupes », qui a donné « janissaires ». Dès sa fondation, le corps noua des liens étroits avec l'ordre des derviches Bektash, dont les membres servaient d'aumôniers et participaient aux combats. La formation des *Acemi Oglanlari* était quant à elle exclusivement militaire et reposait avant tout sur l'obéissance et la discipline. D'abord loués à des familles turques pour acquérir des rudiments de langue, les apprentis étaient ensuite formés au service d'un bey ou d'un pasha, mais la grande majorité était éduquée dans des casernes d'instruction, en tant que simple soldat. Après six ans, les apprentis janissaires devaient attendre que des places se libèrent dans le corps proprement dit. L'entrée dans les janissaires donnait lieu à une prise d'armes au cours de laquelle les récipiendaires percevaient leur coiffe blanche caractéristique, le *ak börk*, ainsi qu'un certificat. Le soir suivant, après la prière, ils recevaient le manteau qui faisait d'eux un janissaire à part entière. Soliman, soucieux de montrer son attachement et les liens privilégiés qui le liaient à ce corps d'élite, s'inscrira sur le rôle d'un de ses régiments, recevant sa solde comme homme du rang. Le sultan est en effet le père nourricier du corps des janissaires et à ce titre, tous les grades proviennent de la cuisine. Le colonel du régiment de janissaires était le « Maître des Soupiers », *Üorbasi baÍœ*, secondé par des « intendants » et chaque janissaire portait une cuillère en bois fixée à sa coiffe. Le véritable emblème de l'*orta*– le régiment– était la marmite ou *kazan*, autour de laquelle se rassemblaient les hommes pour prendre leurs repas. Renverser le chaudron était synonyme de révolte, tandis que se réfugier auprès de la marmite assurait l'impunité. Le corps des janissaires était appelé *ocak*, c'est-à-dire « foyer ». Quant à l'avancement, il était fondé sur l'ancienneté.

La discipline extraordinaire des janissaires surpris beaucoup les Occidentaux. Busbecq les surnomme les « Frères de l'observance » en raison de leur silence « Ils étaient si immobiles et si rigides qu'à une certaine distance, on ne pouvait distinguer si c'étaient des hommes ou des statues », expliquera-t-il. Cette discipline avait cependant une bien rude contrepartie. Astreints à une stricte obéissance, interdits de mariage, les janissaires se répandent en bandes après la bataille, pillant tout sur leur passage, sans que les officiers puissent intervenir. Rhodes fut mise à sac en 1521, et Buda en 1529, malgré les promesses et les ordres donnés par Soliman. En 1475, on dénombrait 3 000 cavaliers du palais (*Kapikullari*). Vers 1526, Soliman avait environ 10 à 12 000 janissaires, de cinq à 6000 *Kapikullari*, et 700 artilleurs. D'autres sources indiquent 36 000 soldats réguliers, ce chiffre comprenant les janissaires, la cavalerie, et les services techniques, tandis que les timariotes étaient entre 50 000 à 110 000. Les irréguliers étaient environ 60 000.

LES FÉODAUX

Contrairement à un cliché répandu, l'empire ottoman n'était pas qu'un Etat musulman. Certes, le Sultan, commandeur des Croyants était musulman, de même qu'une bonne part de la population. Mais les chrétiens demeuraient nombreux, et de vieilles familles chrétiennes, donnèrent à l'empire de grands artistes et administrateurs, parmi lesquels le remarquable architecte Sinan. Sur le plan militaire, les Ottomans surent instituer un système qui leur garantissait l'apport de troupes fraîches et loyales, moyennant quelques compensations. La cavalerie des *sipahi*, parfois appelés timariotes en occident, était le plus souvent issue de l'ancienne aristocratie chrétienne des Balkans. La qualité de l'armement du *sipahi* reflétait la taille et la prospérité de son fief. La majorité possède un équipement plus léger que celui de la cavalerie *Kapikullari*. A la fin du XVI^{e} siècle néanmoins, les Occidentaux concédaient que les *sipahi* constituaient la meilleure cavalerie. Chaque *sipahi* était accompagné par une infanterie de *voynik*, hommes d'armes appartenant à leur fief. Au XVI^{e} siècle, l'essentiel des *sipahi* étaient devenus musulmans. Lors de la mobilisation, un *sipahi* sur dix restait dans son fief pour assurer des missions de police alentour, tandis que les autres étaient regroupés en régiments ou *alay*, sous la conduite d'un *alay bey*. Ces régiments rejoignaient les divisions provinciales du *Sancak* ou province militaire. Au combat, les *sipahi* de Rumélie (Europe) ou d'Anotolie recevaient la place d'honneur sur le flanc droit en fonction du théâtre d'opération, selon que les opérations avaient lieu dans les Balkans ou en Asie. Après 1533, on réorganisa le système des *timar*. Au lieu de vivre sur leurs terres, des *sipahi* étaient cantonnés dans des villes stratégiques des Balkans, telles que Belgrade, Timisoara (Temeszvrr), Budapest, et Esztergom où ils complétaient les garnisons. Malgré tout, le XVI^{e} siècle vit une période de déclin dans le système des *timar*, désormais possédés par une majorité de *Kapikullari*. D'autre part, la discipline grandissante des infanteries européennes et l'adoption généralisée du mousquet menèrent au déclin de ces unités. Un effort fut tenté pour doter les cavaliers ottomans de pistolets d'arçon, mais ce n'est qu'après 1600 que ces fiers cavaliers daignèrent enfin s'équiper d'armes si peu chevaleresques.

C'est curieusement la cavalerie auxiliaire ottomane qui produisit la plus forte impression en Europe. Ses unités, légères, rapides et implacables, surgissaient de nulle part avant de disparaître tout aussi brusquement. Recrutée au XIV^{e} et XVI^{e} parmi les nomades turcomans, elle se trouva par la suite reléguée dans les zones frontalières de Roumélie où on les nomma bientôt *akincilari*. Leur rôle en campagne était la reconnaissance, la rupture des communications et des lignes logistiques, ainsi que de semer la terreur parmi les populations ennemies. Précédant l'armée, ils prenaient par surprise les points stratégiques et contrôlaient les routes. On les engageait parfois dans des opérations de contre-guérilla. Ces *akincilar* étaient de plus un contrepoids contre les *sipahi*. La majorité de ces cavaliers légers étaient payés par une part

Siège de Vienne par Soliman en 1529, miniature ottomane, 1588. Giraudon.

de butin. Si quelques frontières de l'empire furent protégés par des garnisons, la Hongrie se distingua par l'apparition de *timar* dévolus aux *akincilari* En 1595, des défaites répétées menèrent à la suppression des *akincilar*. Paradoxalement, le corps des *deli* demeura en place. Apparus à la fin du XV[e] siècle, les *deli*, étaient pour la plupart levés parmi les convertis récents de Croatie, de Serbie et de Bosnie. On note leur présence partout en Roumélie et en Anatolie au XVI[e] siècle. Les *deli* portaient un uniforme original, caractérisé par les boucliers asymétriques de l'Europe orientale, des coiffes et des capes de fourrure, et surtout des plumes, ce qui leur donnait une allure très similaire à celle des « hussards ailés » polonais. Le plus important apport en cavalerie auxiliaire fut celui des provinces arabes de l'empire, notamment les régions où vivaient les Bédouins. Armés de sabres, de mousquets, et surtout d'arcs et de frondes, leur domaine couœrait le long de l'Oronte, de la Jordanie, etc. D'autres servaient en Egypte, en Libye et en Tunisie. En Algérie, leur rôle était tenu par des Berbères. Dans l'est anatolien, les Kurdes passés dans l'orbite ottomane après 1514, fournirent des contingents tribaux.

L'INFANTERIE

Au fil de l'histoire ottomane, les corps d'infanterie passèrent par nombre de noms. Il y eut d'abord les *azap*, une infanterie principalement turque, graduellement installée en garnisons puis divisée en infanterie de forteresse (*Kale*) ou de marine (*Deniz*). Les gönüllüyan, un corps de volontaires, musulmans ou chrétiens, surveillant les places fortes locales. Les *voynik* étaient des Chrétiens des Balkans. D'abord recensés comme suivants des *sipahi*, ils devaient porter une armure, et formaient des bannières, les *gönder*. Au XVI[e] siècle, une maison chrétienne des Balkans sur dix avait de telles obligations militaires. Le développement des armes à feu parmi les reaya, bien que parfois combattu par les autorités, parvint à un tel point que les Ottomans finirent par le canaliser en recrutant des unités composées de paysans Turcs armés de telles armés. Ces *reaya*, Turcs d'Anatolie ou Slaves des Balkans, opéraient en majorité comme des compagnies montées de tireurs d'élite. Les *Tüfenktchi* étaient d'habiles mousquetaires. Cette unité spécialisée, remarquablement entraînée, connut un certain prestige à côtés d'autres corps, comme celui les gardiens des passes ou différents types d'unités principalement composées de grecs, qu'on appelait levent. Un corps de pontonniers particulièrement efficace et en avance sur son temps assistait l'armée. Des pontons préfabriqués permettaient de franchir les cours d'eau, et des ponts fortifiés en bois furent parfois construits. En 1526, le génie turc jeta un pont de bateaux de 332 m de long sur 2,4 m de large sur la *Drave*. Enfin, un corps de porteurs d'eau suivait aussi l'armée et jouait le rôle de brancardiers lors des batailles.

Les vassaux de l'empire soutenaient l'effort de guerre. Les fils des princes vassaux, otages du sultan, servaient dans les rangs de la cavalerie *Müteferrika*, du corps des *Kapikullari*, aux côtés de l'élite ottomane. Bien qu'otages, les princes étrangers y étaient payés, équipés et surtout éduqués par les Ottomans. Les Ottomans surent trouver chez les Albanais, ce peuple de réfractaires à toute domination, une cavalerie efficace, de même que celle fournie par la Bulgarie. Une partie de la noblesse hongroise était passée du côté du sultan, pour contrer les appétits des Habsbourgs. La Valaquie, la Transylvanie et la Moldavie, étaient de loin les plus importants des vassaux chrétiens. Les Valaques, ces « Suisses » des Balkans, combattaient de longue date pour les différents Etats balkaniques, et fournirent aux Ottomans aussi bien des éléments de cavalerie que des *voynik*. Au nord de la Mer Noire, le *Khanat* de Crimée, ultime reliquat d'une Horde d'Or totalement turquisée, fournissait les Ottomans en archers à cheval et en infanterie légère : le *Khan* n'avait guère les moyens d'entretenir une armée moderne. Ses troupes combattaient le plus souvent dans les régions du sud de l'Ukraine, les « champs sauvages » parcourus par les cosaques. Le noyau des guerriers permanents les *oglan*, formait la garde du *Khan*, tandis que le reste de l'armée reposait sur les contingents tribaux encadrés par leurs propres chefs ou *mirza*. Le *Khan* leva ensuite, sur son domaine personnel, vingt compagnies d'infanterie à cheval, armée de mousquets. Mais les arcs demeurèrent nombreux jusqu'au milieu du XVIIIe.

EN CAMPAGNE

Les ordres de mobilisation des contingents provinciaux partaient en décembre pour que l'armée soit rassemblée au printemps. La saison de guerre courrait normalement d'avril à octobre, avec des variations selon le climat des contrées impliquées. On dressait une enseigne à six queues de cheval dans la première cour du palais de Topkapi si le Sultan en personne conduisait l'armée, et à trois queues seulement si le Grand Vizir prenait la direction des opérations. La préparation des campagnes se fai-

sait à l'avance, avec le plus grand sérieux. On consultait les comptes-rendus des campagnes précédentes et on interrogeait les officiers qui avaient servi sur le théâtre d'opérations. Les routes et les ponts étaient réparés ; on commençait à rassembler des animaux de transport et de trait, bœufs, mulets et chevaux, tandis que des chameaux étaient réquisitionnés pour les expéditions dans les régions arides. Partant en campagne contre la Perse, le sultan emmena jusqu'à 4 000 chameaux et presque autant de mules. L'armée s'ébranlait au printemps, précédée par un écran de cavalerie légère, *akincilar* et *deli*, et des *Tatars*. Les *sipahi* protégeaient les flancs et le train de bagages, tandis que les gros comprenaient les janissaires, la cavalerie du palais, l'artillerie et le génie. L'armée ottomane se mettait en marche à l'aube et bivouaquait au crépuscule. On dressait les tentes, protégées par des chariots rangés en cercle, à l'imitation des Hongrois. Les chariots, enchaînés ensemble et garnis de soldats munis d'armes à feu, formaient des fortifications de campagne appelées *tabur*.

Au XVI[e] siècle, l'armée ottomane se rangeait en bataille avec l'infanterie des *azap* en avant, devant un rideau d'artillerie, et à l'arrière, d'autres *azap* avec les *müteferrika* surveillaient les bagages tandis que les flancs étaient gardés par les *sipahi*, avec la cavalerie légère des *akincilar* en première ligne. Le rôle de la cavalerie légère était d'attirer l'ennemi sur l'infanterie des *azap*, qui devait absorber le premier choc avant de s'écarter sur les côtés pour permettre à l'artillerie et aux janissaires d'ouvrir le feu. A la fin, les *sipahi* devaient refermer le piège par un classique enveloppement par les ailes, ou bien réaliser la phase de poursuite. Bien que les janissaires, par leur discipline et leurs uniformes chamarrés, aient particulièrement impressionné les observateurs étrangers, l'élément essentiel de l'armée était principalement la cavalerie des *sipahi*, qui remporta de nombreuses batailles. Les janissaires étaient aussi entraînés à donner l'assaut, mais leurs attaques en grandes formations nuisaient le plus souvent à la précision de leur feu.

L'Artillerie, reine des Batailles

Si des canons ont pu être utilisés dès les batailles de Kossovo (1389) et de Nicopolis (1396), c'est surtout à partir de 1440 que l'arme prit son essor. Les Balkans furent l'une des grandes sources d'approvisionnement ; Venise fournissait tous les Balkans en bombardes. Les Ottomans surent s'attacher les services d'artilleurs qualifiés ; attirés par des offres alléchantes, principalement sous forme de fiefs, ils arrivaient de toute l'Europe. L'un d'eux, Urbain de Transylvanie, conçut les canons du siège de Constantinople. Au siège de cette dernière, en 1453, on dénombrait 70 pièces d'artillerie lourde, dont douze colossales, capables d'expédier un projectile de 500 kilos à 1500 mètres. Il fallait une heure pour le remettre en position de tir tant le recul était puissant, et ces pièces ne pouvaient tirer que six à sept fois par jour. Les Turcs mettent aussi au point une poudre de meilleure qualité qu'en Occident, qui produit de la fumée blanche. Les Serbes avaient leurs propres fonderies, dont les Ottomans s'emparèrent après la conquête des Balkans. Au XVIe siècle, les Juifs chassés d'Espagne, les Morisques et quelques renégats chrétiens fournirent l'essentiel des fondeurs et des ingénieurs balistiques du Grand Turc. Plus tard, Anglais et Hollandais, via la Hongrie et l'Italie, alimentaient les arsenaux turcs. Un navire anglais arraisonné par les Vénitiens en 1605 transportait pas moins de 700 barils de poudre, 1 000 canons d'arquebuse, 500 arquebuses complètes, 2 000 lames d'épée et bien d'autres fournitures pour l'armée ottomane. D'autres pièces étaient récupérés sur l'ennemi, comme les 5 000 canons saisis en Hongrie entre 1521 et 1541. Soliman en achètera aussi à François 1[er]. Cependant, l'étendue même de l'empire ottoman lui permettait d'accéder directement aux matières premières nécessaires. Les principales fonderies étaient regroupées à Istamboul. Les artilleurs étaient un bon millier auquel il faut ajouter toutes sortes de spécialistes, pour les mortiers, les mines et les bombes, pour le transport des pièces, etc. Les difficultés rencontrées par les Ottomans pour acheminer leur artillerie jusque sur les théâtres d'opérations, notamment dans les Balkans où les routes sont mauvaises ou inexistantes, les incitent très tôt à fondre leurs canons géants directement sur le champ de bataille.

La Flotte

La flotte ottomane d'abord balbutiante, connut un rapide essor. Vers 1470, la flotte possédait 92 galères, et en peu d'années, elle atteignit 500 unités alors qu'à la même époque, Venise en alignait entre 25 et 30, et seulement 65 en 1499. En raison de la menace turque, les galères de patrouille dans l'Adriatique passent de dix unités au XV[e] siècle à 29 en 1587. Après la victoire sur l'Egypte en 1517, les Ottomans héritèrent de la flotte mamelouke, y compris celle de la Mer Rouge, et du grand port d'Alexandrie. En 1525, ils fondèrent une base à Suez, et en 1230, installèrent une autre base navale à Bassora, sur le Golfe Persique. Les marins étaient surtout Grecs, Dalmates et Nord-africains. En 1219, l'aventurier d'origine grecque Hair-ed-din Barberousse se déclara vassal du Sultan ; cet habitué de la guerre de course déploya une habilité remarquable qui lui valut d'être nommé *Kapudan Pasha*, (grand amiral). En 1522, Soliman le magnifique s'emparait de l'île de Rhodes,

Deux grandes batailles de Soliman le Magnifique

Mohàcs, 1526.

Profitant de la division de la Hongrie, ce riche Etat qui jouxte son empire, désireux de contrôler une zone-tampon avec les Habsbourg, Soliman quitte Istamboul le 21 avril 1526, à la tête d'environ 100 000 hommes et 300 canons. Accompagnée du *Khan* de Crimée et de ses troupes, son armée avance en direction de Buda. Entre-temps, Louis II (1506-1526), roi de Hongrie, décide d'intercepter les envahisseurs sur la route de Buda, près de Mohaſs, à environ 40 km de Peſs. La tumultueuse noblesse hongroise, indépendante et jalouse de ses privilèges, en conflit avec la royauté depuis de longues années, se rassemble sans enthousiasme. Les 25 000 Hongrois sont répartis en trois corps de cavalerie, et un d'infanterie (10 000 hommes). Le corps de Tomori à l'aile droite, celui de Perényi à l'aile gauche. Au centre, le roi et des chevaliers, protégés par l'infanterie.

Tomori repère les Turcs du corps de Roumélie qui viennent de franchir une petite éminence qui barre la plaine et commencent à bivouaquer. Les reconnaissances turques n'ont rien donné. Tomori parvient à convaincre le roi Louis qu'il faut attaquer immédiatement, avant que toute l'armée ottomane ne soit arrivée. Les chevaliers de Tomori surprennent les Rouméliens qui, empêtrés dans leurs bagages et leurs tentes, commencent à céder du terrain. L'infanterie suit à sa vitesse les cavaliers et se porte contre les barricades et les canons turcs, mal disposés et inefficaces. Les cavaliers hongrois, tout de fer vêtus, ont confiance dans leur force et taillent en pièces les Rouméliens qui se débandent. Mais le flanc gauche du centre est occupé par un corps de janissaires tenaces (4000 hommes) qui ouvrent à plusieurs reprises un feu d'arquebuses extrêmement meurtrier. Sur ces entrefaites, le corps du sultan arrive et franchit à son tour la crête. Il vient soutenir le corps d'artilleurs, heureusement protégé par les barricades. Sur la gauche ottomane, la féroce charge magyare s'est diluée dans le pillage et le tir des janissaires. Tomori lui-même a péri. Le tournant de la bataille est passé. L'infanterie hongroise, au centre, composée de mercenaires expérimentés, lutte bravement jusqu'à la fin, devinant son sort en cas de reddition. Ce n'est que lorsque le corps d'Anatolie passe la crête à son tour que le corps de cavalerie de Pérenyi, qui lui fait face, passe à l'assaut. Mais les Anatoliens, prévenus, attendent en bon ordre le choc, et tiennent bon. Le feu nourri des arquebusiers décime l'assaillant, le contraignant à se retirer. Quant au roi, on ignore si sa cavalerie renforça plutôt le corps de Pérenyi ou celui de Tomori ; toujours est-il qu'il se noya dans la nuit, en tentant de traverser un affluent du Danube. L'armée hongroise fut réduite à néant ; le roi et 28 magnats, 7 prélats, 500 nobles, 6 000 fantassins et 4000 cavaliers avaient péri. La route de Buda s'ouvrait devant Soliman...

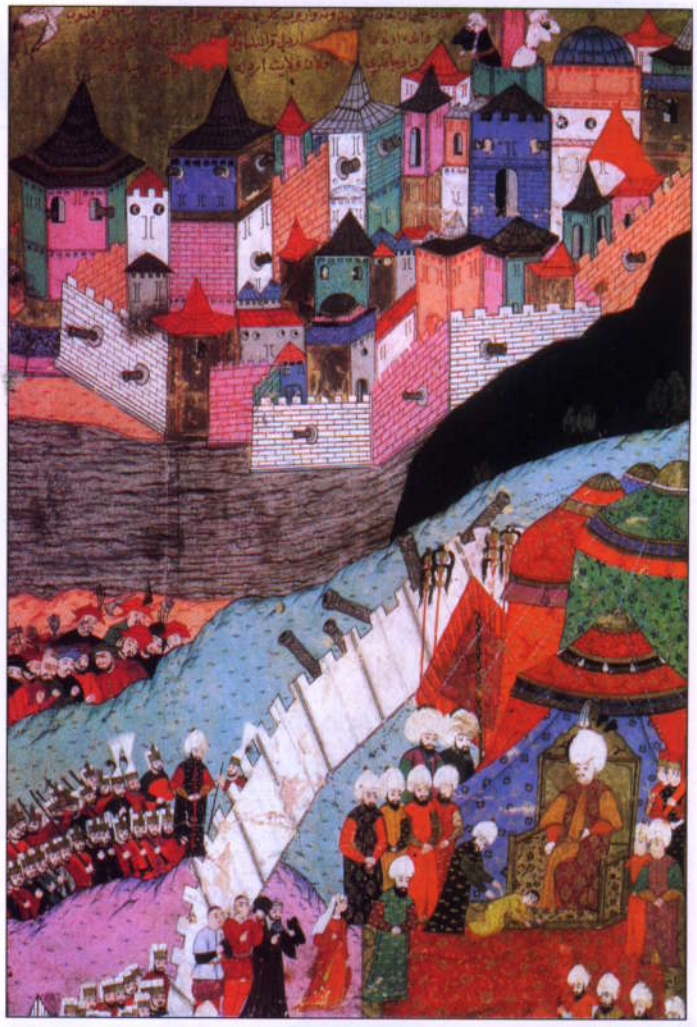
Vienne 1529

Le 10 mai 1529, Soliman quitte Istanbul à la tête de son armée. A Mohàcs, Soliman fait sa jonction avec Jean Zapolya, son vassal hongrois, assiège Buda, fait couronner Zapolya roi de Hongrie et, l'automne approchant, fit hâter la marche sur Vienne. Le 27 septembre, les 120 000 hommes et les 28 000 chameaux de bât des Ottomans parvenaient sous les remparts de la ville. Le magnifique camp de Soliman fut dressé à quelque distance. L'artillerie ne comptait que 300 canons, bombardes, et couleuvrines, car les canons lourds avaient été retardés par le mauvais temps. Ces pièces lourdes feront cruellement défaut par la suite. Les assiégés comptaient 20 000 hommes et 72 canons à peine, mais étaient commandés par des chefs énergiques, le palatin Philippe de Bavière, le comte Nicolas de Salm, et le baron de Roggendorf. Les troupes « autrichiennes » venaient de tout l'empire Habsbourg, et même d'Espagne. Le 7 octobre, 800 Impériaux s'essayèrent à une sortie pour prendre de flanc les Ottomans près de la Porte de Carinthie, mais les Turcs tinrent bon, et l'opération fut un désastre : 500 Impériaux furent tués. Sentant la victoire à leur portée, les Turcs pilonnèrent la ville pendant trois jours, tandis que leurs sapes ouvraient une large brèche dans la muraille. Les Turcs, pour une raison obscure, ne donnèrent pas l'assaut à ce moment et manquèrent sans doute l'occasion de prendre la ville. On avançait dans l'automne, le temps était mauvais. Vivres et munitions s'épuisaient chez les assaillants. La perspective de prendre la ville s'éloignait, les janissaires commençaient à grogner. Soliman et le Divan décidèrent de jouer le tout pour le tout en un grand assaut. Le 14 octobre au matin, trois colonnes se lancèrent avec rage sur la brèche ouverte près de la porte de Carinthie. Une deuxième attaque, dans l'après-midi, n'eut pas plus de résultat. Nicolas de Salm, galvanisant ses troupes, massés sur le point le plus faible des fortifications, tint sans faiblir. Soliman se résigna à lever le camp, se promettant de revenir dès qu'il le pourrait... Une seconde campagne, lancée en 1565, fut brusquement écourtée par la mort de Soliman, pendant le siège de Szigetvàr, en Hongrie... ❑

Bibliographie sommaire

- Clot (A), *Soliman le Magnifique*, Fayard, 1983.
- Géza Perjès, *The Fall of The Medieval Kingdom of Hungary*, Social Science Monographies, Boulder, Colorado, 1989.
- Nicolle (D), *The Janissaries*, Osprey, Londres, 1995
- Nicolle (D), *Armies of The Ottoman Turks*, 1300-1774, Osprey,Londres, 1988.

Rédition de Belgrade en 1522,miniature ottomane, 1588. Giraudon.



fief de l'Ordre des Hospitaliers. Au terme du siège, le sultan, magnanime, autorisa le départ des Hospitaliers, qui ne furent pas molestés. Bien mal lui en prit, car Charles Quint offrit aux Hospitaliers apatrides l'île de Malte, base stratégique face à la Libye. Malgré leurs efforts, les Turcs, venus le 18 mai 1565 avec 138 galères, 38 000 hommes et 50 canons, ne purent venir à bout des 592 hommes de la milice et des 2 500 soldats et marins qui défendaient la place.

François 1er, après sa défaite de Pavie (1525), fit alliance avec Soliman pour attaquer Charles Quint. 150 navires de Barberousse, dont 120 galères, firent leur jonction à Marseille avec les Français, le 5 juillet 1543, pour attaquer Nice, alors génoise. Malgré la prise de la ville, la citadelle ne capitula pas. « *Tant qu'ils se rembarquèrent sans avoir fait de grans faits d'armes* » (Blaise de Montluc). Les Turcs hivernèrent à Toulon, mais aucune opération ne fut tentée pendant l'été, et ils repartirent déconfits devant l'indiscipline et l'insouciance de leurs alliés français qui, à court de munitions, leur en avaient réclamé ! Il y eut peu de batailles navales d'envergure au XVIe siècle. En septembre 1538, 22 navires ottomans commandés par Barberousse rencontrent à La Preveza 81 bâtiment vénitiens, 36 galères pontificales et 50 galères d'Espagne. Malgré l'écrasante supériorité ennemie, la flotte turque repartit indemne, avec pour butin quatre navires pris aux Chrétiens. Il faudra attendre 1571 pour qu'à Lépante, une nouvelle coalition vienne à bout des 300 navires ottomans rassemblés par le grand amiral de l'époque.

Bien que Soliman dirige la plus grande puissance européenne du XVIe siècle, il lui faut gérer et planifier ses expéditions. Il doit sans cesse se retourner vers l'un de ses ennemis, se préserver de leurs atteintes, et tenter d'obtenir des gains substantiels, des territoires économiquement utiles ou des zones de défense. Il tente d'écraser son vieil ennemi Charles Quint, puis ses successeurs qui placent leurs pions en Méditerranée occidentale, à Tunis, à Alger. Malgré les ressources humaines et économiques de son immense empire, Soliman se révèle incapable de conserver durablement la Hongrie et d'infliger à ses ennemis une défaite décisive. Mais Soliman est administrateur avant d'être conquérant. Les Turcs l'on surnommé le Législateur (*Kanuni*), rompant avec la tradition des sultans terribles, Selim ou Bayazid, Soliman résout donc les crises une à une ; il complète et consolide l'œuvre de ses prédécesseurs. Grâce à lui, l'empire connaîtra longtemps encore gloire, puissance et renommée. ❐

ENTE PAR CORRESPONDANCE

MMANDES INFÉRIEURES A 499F : 35F DE FRAIS DE PORT
ANCO DE PORT EN MÉTROPOLE À PARTIR DE 499F
VOIS À L'ÉTRANGER ET OUTREMER : 70F
EMENT PAR CARTE BLEUE, CHÈQUES OU MANDATS
AISONS SOUS 48 HEURES (SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ DE STOCK)

JEUX DU MONDE

TEL : 05 61 23 73 88
FAX : 05 62 27 18 10
14 /16 RUE MAURICE FONVIEILLE,
PASSAGE ST JÉROME, 31000 TOULOUSE
Ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h

RANÇAIS
WISH EDITIONS
Universalis 320
380
370
320
de Guerre (14-18) 380
-1917(ziplock) 270
285
navia 320
te N°2 40
ESCARTES
I.B. Normandie 150
tion 299
s (antique et médiéval) 152
tiere 124
oc 210
hateau des Templiers 162
té médiévale fortifiée 162
oursi 224
ips 254
en Phu 139
Stratèges 150
al 299
v + Rostov 275
218
a la Renaissance 299
e Horn 260
ndjah 209
218
o 139
180
AM
dria, 1801 240
s de la Gloire 235
rankreich 315
797 315
315
hant de Guerre 315
uls 105
ictoires de Pyrrhus 105
rad "Uranus" 219
ppour 235
880 250
mauga 1863 255
06 299
urs de Gloire 215
ition Napoleon 325
eg. 1863 255
289
299
es 109
linden 129
iaparte à Napoleon 69
e d'armées 1805-1811 (DBN) 69
e d'armées 1812-1815 (DBN) 69
ANGLAIS
Multi-Man Publishing

AUSTRALIAN DESIGN GROUP
- WIF, Deluxe Rules 149
- Planes in Flames 185
- Ships in Flames 235
- Africa Aflame 139
- Asia & Africa Aflame 235
- WIF, Annual (First) 155
- WIF, Annual 94/95 155
- WIF, Annual 98 195
- America in Flames (Update Kit) 359
- Carrier Planes in Flames (Kit) 125
- World in Flames Companion CD 355
ADVANCED SQUAD LEADER
Avalon Hill
- Annual 92 175
- Semi Annual 93 A 175
- Semi Annual 93 B 175
- Annual 97 250
- Classic 165
- Gung Ho 560
- Hedgerow Hell 290
- Hollow Legions 220
- Kampfgruppe Peiper I 420
- Kampfgruppe Peiper II 460
- Paratrooper 215
- Partisan 240
- Pegasus Bridge 360
- Yanks 420
Squad Leader N.D.
- Cross of Iron 255
- G.I. Anvil Of Victory 325
Critical Hit
All American : Gamers' Guide 99
Arnhem the third bridge 269
ASL '97 Pack «Aussie» 80
ASL '98 Pack «Aussie» 95
Carnage at Cassino 235
Critical Hit Magazine Vol. 4 #2 130
Critical Hit Magazine Vol. 4 #3 145
Critical Hit Magazine Vol. 5 #2 125
Critical Hit Vol.6 #1 129
Critical hit Annual 2000 165
Dzerhezinsky Tractor Works 199
Euro Pack II - The Bulge 79
Euro Pack III - The Late War 75
Euro Pack IV - North Africa 79
Euro Pack V - Eastern Front War 94
Euro Pack VI: Partisan 84
Gamers Guide Pointe du Hoc 95
Leatherneck II 79
Leatherneck III 84
Ordeal Before Shuri 235
Platoon Leader 2.5 (Cemetery Hill) 99
Pointe du Hoc 259
Rout Pack II 79
Scotland the Brave 225
Scotland the Brave II 225
Shanley's Hill 209
Soldiers of the Negus 129
Timmes Orchard 205
Uncommon Valor 235
Heat of Battle
Fuhrer's Firemen 175
Recon by Fire #1 159
Waffen SS : No quarter, no glory 175
Multi-Man Publishing
ASL Journal #1 189
A Bridge Too Far 495
ATTACTIX
8th Army 129
Arnhem Bridge 129
Fight for the sky 129
AVALANCHE PRESS
Blood on the Snow 185
Eylau - Eagles of the Empire 345
Great War at Sea : Mediterranean 430
Great War at Sea : North & Baltic Seas 495
Great War at Sea : Russo-Japanese 305
Great War at Sea : Plan Orange 305
Great War at Sea : Plan Black 335
Mac Arthur's Return : Leyte 1944 289
Operation Cannibal 185
Panzer Grenadier 395
Red Parachutes : Crossing the Dnepr 325
Red Steel : Kishinev 325
Scotland the Brave 235
The Invasion of Italy 309
AVALON HILL
Attack subs 190
Axis & Allies Europe 455
• Battleby 449
Bitter Woods 425
Breakout : Normandy 266
Britannia 255
Colonial Diplomacy 415
Diplomacy 449
Empire of the Rising Sun (3rd Reich) 439
Flight Leader 255
Genovinia 295
Guadalcanal 285
Guerilla 205
Here Comes the Rebels 225
Israeli Defence Force (IDF) 349
London's Burning 265
Midway 225
New World 190
Panzerblitz 255
Panzerleader 225
Platoon 220
Raid on Saint-Nazaire 265
Republic of Rome 409
Richtofen's War 220
Roads to Gettysburg 245
Siege of Jerusalem 309
Stonewall in the Valley 265
Stonewall Jackson's way 290
Successors 420
Tactics II 190
Thunder at Cassino 199
We the People 425
VICTORY GAMES
Central America 280
Desert Shield Expansion 69
Flashpoint : Golan 365
France 44 114
Hell's Highway 160
Leatherneck (Battle Hymn) 220
Move Out (Ambush) 160
Open fire 245
Purple Heart (Ambush) 259
Silver Star (Ambush) 240
Third Fleet 559
Tokyo Express 359
CLASH OF ARMS
1807 : The Eagles turn East 360
Achtung Spitfire 305
Battle of the Bulge (book) 245
Borodino '41 225
Chancellorsville 275
Clash of Armor N.D.
- From Gokan to Sinai 155
- Rommel's Battles 155
Close Action : Fighting Sail 349
Command at Sea 455
- Rules 150
- Scenario 109
- Ship data 139
- Counter Sheets 105
- No Sailor but a Fool 209
- Player's Handbook 3rd Ed. 85
- Referee 's Guide 65
- Supermarina II 139
Supermarina I : Command at Sea II 445
- Scenarios 120
- Data annexes 130
- Counter Sheets 115
Emperor Returns 269
Flint & Steel 209
From Valmy to Waterloo 270
- Battles of French Revolution Vol.1 139
Harpoon 4th Edition 450
- Player's Handbook 75
- Naval Review 1997 159
- Naval Review 2000 185
- Sea of the Dragons 350
- White Ensign 145
La bataille d'Albuera 270
La bataille d'Auerstaedt 375
La bataille d'Español-Talavera 270
La bataille de Coruña 330
La bataille de Les Quatre Bras 359
La bataille de Ligny 519
La bataille de Lutzen 595
La bataille de Mont St. Jean 325
- Mont St. Jean Deluxe 499
La bataille de Wavre 245
Landships 379
- Internal Machines 219
Lee Takes Command 180
Leuthen 439
Mississipi Fortress 240
Napoleon at Leipzig 329
Operation Spark - Leningrad 349
Prelude to Disaster (WWII) 235
Regulations of the Year XXII 145
Summer Storm 1863 595
The Army of the Heartland 410
The King's War 270
The Speed of Heat 395
The War for the Union 289
War without Mercy 410
Zorndorf «7 years war » 375
COLUMBIA GAMES
Bobby Lee 360
East Front 470
- Volga Front 185
Napoleon - Waterloo 299
Quebec 1759 285
Sam Grant 370
War of 1812 285
West Front 470
- Euro Front 280
- Med Front 280
COMMAND PUBLISHING
Fateful Lightning 209
Seven Seas of Victory 175
Wahoo 150
DECISION GAMES
Across Suez 119
Antietam Campaign 279
Battle for Germany 135
Battle for the Ardennes 285
Blue & Grey 279
Cobra 249
Emperor's First Battles 379
Empires at War 285
Firefight 150
Four battles of the Ancient World I 199
Four battles of the Ancient World II 225
Leningrad 119
Lords of the Sierra Madre 380
Nuts ! North 190
Nuts ! South 190
Over the Top 289
Rebels & Redcoats I 285
Rebels & Redcoats II 285
Seven Days Battles 235
Sun Never Sets 339
The '45 185
The Alamo 350
The Forgotten War (Korea) 399
Thirty Years War Quad 279
War of the Rebellion 375
World War One 270
EMPEROR'S HEADQUARTERS
Ancient Empires 175
- The Successors (Ancient empire) 75
Chef de Bataillon 239
Empire 255
Red Baron 130
Revenge 158
Sons of the Desert 109
The Normans 70
Warfare in the Age of Discovery 165
Warfare in the Age of Reason 169
- Campaigns in theAge of Reason 109
Warpaint (US Wild West Rules) 109
Wings of Fire 129
THE GAMERS
A Raging Storm 425
April's Harvest 295
Austerlitz (ziplock) 320
Black Wednesday 425
Champion Hill 330
Crusader 379
Enemy at the Gates 629
Force Eagle's War 255
Gaines Mill 345
Gazala 445
GD '40 399
GD '41 299
Hunters from the Sky 285
In their Quiet Fields 370
Leros 285
Malvern Hill 470
Marengo 289
Matanikau : Guadalcanal 42 290
No Better Place to Die 330
Semper Fi ! 379
Seven Pines 515
Stalingrad Pocket II 345
This Hallowed Ground (Gettysburg) 895
Tunisia 425
Yom Kippur 350
GMT
'1863' 299
Africanus (SPQR) 145
Air Bridge to Victory 245
• Austerlitz 1805 469
Barbarossa Army Group Center 499
Barbarossa Army Group South 470
Battles for North Africa 299
Brandywine Creek 299
Britain Stands Alone 265
Cataphract 499
Crisis : Sinai 1973 299
Diadochi (Alexander) 120
Dictator (Caesar) 149
Invasion Sicily 239
Jugurtha (Caesar) 149
June 6 : D-Day 1944 390
Lost Victory 245
Phalanx (Alexander) 149
Player's Guide to SPQR 139
Rise of the Luftwaffe 215
River of Death 599
Salamis 159
Saratoga 255
Silver Bayonet 150
Tigers in the Mist 299
Triumph & Glory 485
Veni, Vidi, Vici 85
GRD
A Winter War 325
Baikan Front 335
For whom The Bell Tolls 520
Second Front 850
Storm over Scandinavia 530
The Damned Die Hard /1941 395
The Urals 130
War in the Desert 719
War of Resistance 759
IVY STREET GAMES
At all Hazards 230
Stonewal at Cedar Mountain 175
Williamsburg 1862 185
MOMENTS IN HISTORY
A Famous Victory 295
Clash of the Titans : Kursk 43 355
Drive to the Baltic 239
East wall : battle for the Dnepr 269
Fields of Glory 369
In Flanders Fields - 1915 275
Iron Bottom Sound II 299
Piercing the Reich 425
Triumphant Return ! Liberation 425
Turning the Tables 330
White Ensign/ Rising Sun (Ceylan) 425
OPERATIONAL STUDIES GROUP
1806 : Iena-Auerstadt Campaign 280
• Bonaparte in Italy 290
Napoleon at Buy 330
The Emperor's War, 1805-1815 379
QUANTUM
Battles for Empire (1870-1902) 515
Spearhead Armor Rules 345
- Across the Sands (Scenarios) 119
- Crossfire (Scenarios) 119
- White Star Rising 119
Tactica Ancients Rules 125
Tactica Medieval Rules 160
WRG
Wargames Rules - 9000/1685 499
- 7th Ed. Army Lists 2 Ancients 470
Rules 1420-1700 299
Rules 1685-1845 299
- Seven years war army lists 265
Wargames Rules 1950-2000 499
De Bellis Renationis 1.1 299
- De Bellis Civile 1644-45 120
- Army List 1 149
- Army List 2 239
- Army List 3 149
DBF De Bellis Fantasticus 390
DBM De Bellis Multitudinis 2.0 245
- Army List Book II : 500 / 476 149
- Army List Book III : 476 / 1071 139
Armies & Enemies of the Crusades 215
Armies of the Middle Ages Vol.1 599
XENO GAMES
Florida : Age of Discovery 159
Longstreet Assault 255
Seakrieg 4th ed. 299
Shushi Jalapeno War 485
This Allowed Ground 85
DIVERS
A Nation on Trial - ACW Rules 325
- Blow Bugles Blow 335
Air>Cav 520
Air & Armor 850
Axis & Allies 530
Bloodiest Day (Antietam) 395
Combat 130
Defiant Holland 719
Desert Victory 759
Fire & Fury Civil War Rules 140
- Great Western Battles 230
- Great Eastern Battles 175
Great Battles of American (Volley &B.) 185
In the Name of Glory (2nd Edition) 295
Johnny Reb III 355
Kasserine 239
Los Arapiles 369
Morsecade 269
- Triumph & Fall of the Desert Fox 369
Mr Lincoln's War (ACW rules) 275
Patriots & Loyalists Rules 125
Rebel Yell 299
Samurai Swords 335
Shako, Napoleonic Rules 135
Shipbattle III (IBM PC) 349
The Battle for Dresden, 1813 255
The Schlieffen Plan 255
The Whites of their Eyes 149
Warhammer Ancient Battles 159
- Armies of Antiquity 85
- Chariot Wars 109
MAGAZINES
Command 24 (Czechoslovakia 1938) 110
Command 26 (When Tigers Fight) 110
Command 30 (Across the Potomac) 105
Command 31 (Budapest 45) 105
Command 32 (Bunker Hill) 110
Command 34 (Death & Destruction) 240
Command 37 (Mukden) 240
Command 38 (Gwell, War in Near East) 175
Command 39 (Strike North) 240
Command 40 (Bueno Vista + Moscow) 220
Command 41 (Battle of the Bulge) 220
Command 42 (Hell before Night) 240
Command 43 (Chattanooga) 240
Command 44 (Dark Victory - Alamo) 240
Command 47 (Perfid. Albion & Attila) 240
Command 48 (Tomorrow the World) 240
Command 49 (Warmaster Chess 2000) 125
Command 50 (Back to Iraq) 139
Command 51 (The Meuse-Argonne) 139
Command 52 (Gruenwald) 139
Command 53 (Iron Dream) 139
Europa News #70 49
Europa News #71 55
• Europa News #72 65
• Miniature Wargames #206 55
• Miniature Wargames #207 55
C3I # 5, 6, 8, 9, 10 ou 11 (pièce) 54
Naval Sitrep # 14 ou 15 (pièce) 42
Naval Sitrep # 17 45
• Naval Sitrep #18 45
Strategy & T. #120 (Baton Rouge) 95
Strategy & T. #139 (Nicaragua) 95
Strategy & T. #144 (Chad) 105
Strategy & T. #147 (Holy War Afghan.) 95
Strategy & T. #148 (Copredy Bridge) 95
Strategy & T. #152 (Case Green) 95
Strategy & T. #153 (Zama - Felix) 95
Strategy & T. #154 (Russo-Turkish War) 95
Strategy & T. #155 (Anzio) 95
Strategy & T. #159 (Leppelin) 105
Strategy & T. #160 (Medwar) 105
Strategy & T. #166 (7 Days Battle) 115
Strategy & T. #167 (Austro-Prussian) 115
Strategy & T. #171 (On to Moscow) 115
Strategy & T. #172 (Molotov's War) 115
Strategy & T. #176 (Blood on the Tigris) 115
Strategy & T. #179 (Afghan War) 135
Strategy & T. #190 (Chongon) 135
Strategy & T. #196 (Vietnam) 150
Strategy & T. #197 (Bannockburn) 139
Strategy & T. #198 (Verdun & Lemb.) 139
Strategy & T. #199 (Forgotten Axis) 139
• Strategy & T. #200 (French legion) 219
The Art of War # 22 18
The Art of War # 27-28 52
The Art of War # 29 20

N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock - Les nouveautés parues entre le 30/05/00 et le 22/07/00 sont indiquées par une puce « • »

PANZER GRENADIER

L'alternative tactique

DIFFICILE de renouveler le créneau du tactique 2e Guerre Mondiale. On aurait pu croire qu'ASL resterait à jamais indétrônable, mais c'était sans compter sur l'opiniâtreté des concepteurs d'Avalanche Press. Après *En pointe toujours !* de VaeVictis, *Panzer Grenadier* s'impose comme la nouvelle alternative tactique.

Laurent DUCLOS

Panzer Grenadier vous avait brièvement été présenté dans le dernier VaeVictis n°33. Ce nouveau jeu d'Avalanche Press est destiné à suivre le même cheminement que la série *Great War at Sea*, un même système décliné sous forme d'extension couvrant différentes périodes de la Seconde Guerre mondiale. La première boite, *Panzer Grenadier* couvre les affrontements sur le front de l'Est pour les années 1941 et 1942. La première extension prévue pour la fin de l'année s'intitulera *Heroes of the Soviet Union* et couvrira la période 43 – 44.

Panzer Grenadier se joue au niveau tactique, un pion représentant une section d'infanterie ou d'armes de soutien, une batterie de mortiers ou de canons, un chef, une section de char ou encore quelques avions, le tout évoluant sur des hexagones de 250 mètres.

SIMPLE MAIS CONTRAIGNANT

Les règles de base proprement dites (si l'on considère tous le livret de règles de PzG I comme un livre de base) remplissent 15 modestes pages en noir et blanc, et l'impression générale qui s'en dégage au premier coup d'œil est que les concepteurs tentent visiblement de produire une simulation susceptible à la fois d'intéresser les vétérans et de « réconcilier » le grand public avec les jeux d'histoire (un peu dans la veine d'*Hannibal* de Avalon Hill). Hélas, l'absence presque totale d'exemples illustrés ou à tout le moins de quelques tours de jeux décortiqués en détails risque de faire passer PzG I à coté de son public. La séquence du tour est particulièrement simple contrairement à ce que les joueurs ont l'habitude de voir à cette échelle. Le tour est divisé en trois phases : détermination de l'initiative, phase d'action et phase de retrait des marqueurs. Une fois activée une unité a le choix entre bouger **ou** tirer, seuls les leaders sont un peu plus souples d'emploi puisqu'il peuvent en plus rallier des unités désorganisées ou démoralisées, conduire des tirs de soutien (mortiers et artillerie hors carte), cumuler les facteurs de feu des unités qui leur sont adjacentes etc. C'est tout. Pas de sous-segments à rallonges mais en contrepartie, toute une série de petites innovations qui donnent toute sa saveur à ce jeu.

Pour commencer, lors de la phase d'initiative, chaque joueur peut suite au résultat d'un dé modifié d'une valeur donnée pour le scénario, être autorisé à conduire plusieurs activations consécutives avant que son adversaire ne puisse faire de même. A noter que l'initiative d'un camp est souvent amenée à baisser suite au cumul des pas de perte, ce qui reflète assez bien l'usure et la baisse de dynamisme des unités lors de combats prolongés.

Le commandement forme le cœur de *Panzer Grenadier*. Pour être activée efficacement une unité doit se trouver adjacente ou empilée avec un chef. De plus, les chefs peuvent s'activer entre eux suivant leur ordre hiérarchique, ce qui permet grâce à un bon placement de déclencher l'activation simultanée de nombreuse unités en un seul segment d'action. Le placement et la répartition des chefs (qui peuvent de plus faire bénéficier les troupes de quelques avantages) au sein des formations sont comme vous pourrez le constater, l'une sinon la clef de la victoire. Non seulement les unités isolées ne peuvent être activées autrement qu'individuellement mais en plus elles seront incapables de progresser vers un ennemi susceptible de leur infliger des dégâts. Ainsi, une section d'infanterie sera incapable d'avancer à l'assaut d'une position de l'infanterie adverse si ce faisant, elle n'est pas accompagnée d'un chef en état de commander. Certaines unités échappent cependant à cette contrainte : les chars allemands sont par exemple considérés comme étant tous dotés de commandants, ce qui leur permet de percer et d'exploiter bien en pointe de l'infanterie ou d'effectuer des contournements sans avoir à attendre le gros de la troupe. Ce système qui restitue somme toute assez bien les contraintes des doctrines propres à chaque armée impose cependant aux joueurs un important processus de planification et rend tout changement de dernière minute particulièrement délicat. Le placement doit donc tenir compte des impondérables. Toute l'astuce consiste à garder une ligne de bataille cohérente dans laquelle les chefs seront à la fois susceptibles de mener un assaut ou un tir de couverture et éventuellement d'assurer le ralliement des unités désorganisées ou démoralisées. Seul point noir induit par cette règle, la défense statique est de fait particulièrement avantagée. Une fois les leaders bien placés, une compagnie d'infanterie bien installée sera particulièrement difficile à déloger alors que l'attaquant devra planifier longtemps à l'avance les actions de ses groupes de combat.

En ce qui concerne les combats proprement dits, leur résolution est particulièrement simple. On additionne les facteurs de puissance de feu des unités prenant part à l'action, on reporte le résultat sur le tableau adéquat (tirs directs, assaut ou bombardement), le chiffre ainsi obtenu correspond à une colonne, le jet de deux dés à six faces fait le reste. Les modificateurs très simples et relativement peu nombreux sont traduit sous la forme de décalage vers la droi-

Qualités : simplicité, grand nombre de scénarios, les règles de commandement sont intéressantes et donnent toute sa saveur au jeu. Qualité des pions. La table d'événements aléatoires en cours de scénario peut souvent donner lieu à des coups de théâtre pour le moins spectaculaires.

Défauts : cartes mal réalisées et en tout cas trop « vides », pas de progression pédagogique des scénarios, manque d'exemples illustrés. Le commandement peut paraître rebutant pour les novices et demande une certaine finesse. Trop de marqueurs nuisent parfois à la lisiblité des pions en cours de partie.

te (bonus) ou vers la gauche (malus) des colonnes de tirs. L'accent est donc d'avantage mis sur l'efficacité relative des tirs par rapport à la situation présente (cible à couvert, tir d'opportunité, type de cible, modificateur dû à la présence d'un chef...) que sur la puissance de feu brute et un jet de dé modifié. Les résultats vont de l'élimination à la perte de pas de combats en passant par divers tests de moral avec ou sans modificateurs et qui peuvent conduire à la désorganisation ou à la démoralisation d'une section.

UN JEU RICHE ET ÉVOLUTIF

Mis à part le fait que la boite de *Panzer Grenadier* soit bien remplie (330 pions, 165 marqueurs quatre cartes géomorphiques et... 51 scénarios) la lecture des exemples fournis dans la règle augure bien de l'avenir : il y est parfois question d'unités finlandaises, françaises, américaines etc. ce qui laissent à croire que la série ne se limitera pas au seul front de l'Est. Les situations présentées dans les scénarios sont assez variées (les règles spéciales y pourvoient largement). Le joueur Allemand y est cependant largement avantagé par un ordre de bataille plus souple que celui de son homologue soviétique. l'axe dispose du bénéfice de la vitesse et de l'initiative dans la plupart des scénarios. En revanche, sa relative infériorité numérique le rend plus vulnérable à l'usure, ce qui a une conséquence directe sur le facteur d'initiative susceptible de chuter passé un certain nombre de pas de pertes encaissés. Petit plus intéressant, en cas d'égalité du jet d'initiative les joueurs peuvent avoir recours à une table d'événements aléatoires aux effets parfois surprenants : snipers, attaques aériennes (en plus de celles prévues par les scénarios), possibilité d'activations supplémentaires et... changements d'ordres. Cette dernière situation peut amener l'un des deux joueurs à abandonner ses objectifs de jeu ou à reconsidérer son plan (arrivée de renforts, arrêt des soutiens d'artillerie...) et modifie parfois complètement les paramètres de la partie. Vous pouvez ainsi en plein assaut victorieux recevoir l'ordre de vous replier dans les meilleurs délais. Les conditions de victoire passant ainsi de « prendre et tenir » à « évacuer la zone ». Autrement dit, c'est le moment critique où vous vous apercevez que votre placement optimisé pour l'assaut devient complètement caduque. Dieu merci, ce genre de situation reste suffisamment exceptionnel pour ne pas systématiquement transformer la victoire en débâcle. Ce genre de petite règle optionnelle a le mérite d'introduire une salutaire part d'incertitude dans des jeux qui donnent parfois l'impression de présenter des scénarios faisant complètement abstraction des événements qui se déroulent parallèlement à l'action. Une sorte d'esprit de jeu en campagne en somme.

Gros point noir, les cartes sont particulièrement vides (en plus de ne pas être esthétiquement remarquables... alors que les pions sont eux tout à fait corrects). Les immensités plates de la steppe ne sont certes pas le terrain le plus favorable aux combats d'infanterie, mais là l'absence de tous couvert mis à part quelques collines, forêts et champs largement disséminés représente un sérieux casse-tête dès lors qu'il s'agit de progresser vers un défenseur solidement retranché. De plus, très peu de scénarios permettent l'utilisation de fumigènes pour la couverture des troupes en mouvement. Inutile donc de se ruer en avant sans avoir auparavant préparé le terrain par un pilonnage massif de l'artillerie, c'est le massacre assuré. Dans tous mes cas, les maîtres mots de *Panzer Grenadier* restent commandement, préparation, planification et coordination des actions des différentes armes.

Panzer Grenadier est un jeu riche en possibilités. Les grands principes esquissés par la règle de base du premier volume nous promettent pour l'avenir de multiples situations de jeu sans cesse renouvelées. Le système de commandement très stricte risque d'être le principal obstacle à surmonter pour les débutants, il exige vue à long terme, planification méticuleuse et sang-froid. Cela dit quand on le compare aux règles plus que succinctes d'un jeu comme ASL (paradoxalement autrement plus complexe) qui cantonne les chefs au ralliement et à la direction des tirs, on ne peut que s'en réjouir. L'approche du commandement est d'avantage à comparer à celle proposée dans *En pointe Toujours !* et à au moins le mérite d'exister. Nous ne manqueront pas de vous tenir au courant de l'évolution de ce jeu plein d'avenir. ❐

Remerciements à Philippe Naud pour ses avis éclairés et pour sa participation aux tests.

Jocade
Vente par Correspondance
Tél. : 03.80.58.25.36 fax. : 03.80.58.24.93
32, rue de Beauséjour 21000 Dijon

Jeux de Stratégie

En Français

Azure Wish
Europa Universalis 329f
Extension 85f
Grand Siècle 329f
La Grande Guerre 340f
Rossyia 1917 239f
Cléopâtre n°2 40f

Descartes
2e DB Normandie 140f
Cry Havoc 210f
Friedland 140f
Kharkov et Rostov 260f
Kursk 206f
Little Big Horn 230f
Moskva 206f

Delires
Arsouf 1191 114f
Bouvines 1214 105f
Hohenlinden 1800 124f

Oriflam
Afrika 235f
Alexandria 1801 240f
Les Ailes de la Gloire 235f
Nach Frankreich 315f
Rivoli 1797 315f
Sagunto 315f
SPQR 315f
Eléphants de guerre 105f
Consuls 105f
Victoires de Pyrrhus 105f
Stalingrad "Uranus" 219f
Yom Kippour 235f

Tilsit
Chickamauga 1863 259f
Iena 1806 299f
Les 6 jours de gloire 215f
Vicksburg 1863 259f
Victory 295f
2 cartes vierges 75f
2 cartes sup. 75f
50 pions sup. 85f
Waterloo 1815 299f

En Anglais

ADG
World In Flames Deluxe tél.
World In Flames Classic tél.
WIF Update 415f
Africa aflame 141f
Asia & Africa aflame 212f
Planes in flames 185f
Ships in flames 212f
WIF Companion CD 340f
WIF annual 93 128f
WIF annual 94/95 138f
WIF annual 98 166f

Avalanche Press
Blood on the snow 195f
Eylau 345f
Great War at Sea :
Mediterraneun 345f
North & Baltic 495f
Plan Orange 259f
Russo Japanese 329f
Mac Arthor's return 285f
Operation Cannibal 185f
Panzer Grenadier 405f
Red Parachutes 345f
Red Steel : at Kishinev 285f
The Invasion of Italy 285f

Avalon Hill
Diplomacy 445f
Hollow Legions 199f
Flat Top 315f
Successors 420f
Geronimo 298f
Paratrooper 215f
Flight Leader 239f
Air Force 236f
Midway 225f
Tac Air 280f

Clash of Arms
1807 : Eagles Turn East 370f
Achtung Spitfire 295f
Autumn of Glory 235f
Borodino '41 238f
Close Action 334f
Harpoon 4 425f
Harpoon naval 2000 196f
Home before leaves fall 680f
Köln 1757 304f
Landship 275f
Infernal Machines 195f
Leuthen 425f
La Bataille de Albuera 270f
La Bataille de Corunna 328f
La Bataille de Ligny 445f
La Bataille de Lutzen 515f
La Bataille de Talavera 339f
La Bataille règles 4 ed. 148f
Napoleon at Leipzig 295f
Operation Spark 329f
Over the Reich 295f
Prelude to disaster 289f
Speed of Heat 339f
Summer storm 1863 578f
The Emperor returns 250f
The Kings war 275f
War Without Mercy 395f
War of the Union 329f
Zondorf 345f

Decision Games
4 Battles of the ancient...210f
Battle for Germany 123f
Emperor's first Battle 185f
The Alamo 115f
World War One 123f
Strategy & T. n°199 156f

Columbia Games
East Front 470f
Volga Front 185f
Napoléon: Waterloo 295f
Québec 1759 274f
Rommel in the Desert 330f
Sam Grant 385f
War of 1812 278f
West Front 470f
Euro Front 280f
Med Front 275f

Games USA
Borodino 295f
Eylau (Avalanche Press) 345f
Friedland 1807 330f

GRD
Fire in the East 550f
March to Victory 750f
Second Front 790f
Storm over Scandinavia 513f
The Damned die hard 385f
War in the Desert 630f
War of Resistance 745f

GMT
Africanus 142f
Austerlitz 516f
Barbarossa (Center) 492f
Barbarossa (South) 436f
Brandywine 295f
Caesar : the civil wars 395f
Cataphract 499f
Chikamauga 620f
Crisis : Sinai 1973 289f
Diadochoi 118f
Invasion Norway 340f
Invasion sicily 222f
Jugurtha 148f
June 6 : D-Day 1944 348f
Lost Victory 245f
Operation Mercury 239f
Paths of glory 410f
Phalanx 148f
Salamis 148f
Saratoga 1777 236f
SPQR player's guide 148f
Tigers in the Mist 293f
Triumph & Glory 448f
Veni vidi vici 104f
C3i n° 5, 6, 8, 9, 10 55f
C3i n° 11 58f

Jeux Traduits
[Traductions des règles et des scénarios]
Austerlitz (GMT) 516f
Drive on Paris (The Gamers) 415f
Eylau (Avalanche Press) 345f
Tigers in the Mist (GMT) 293f

Le Monde des Jeux
www.jocade.com
News - Descriptifs - Aides de jeu - Achat en ligne

Moments in History
A famous victory 310f
All quiet on the... 345f
Clash of Titans 342f
Drive to the Baltic ! 270f
Eastwall 269f
Fields of glory 334f
In Flanders Fields 292f
Lodz 1914 405f
Piercing the Reich 260f
Royal Tank Corps 395f
Triumphant Return 260f
Tunisia 43 390f
Turning the Tables 235f
White Ensign 275f

Multi Man Publishing
A Bridge too far 486f
Blood Reef : Tarawa 486f
Doomed Battalions 486f

OSG
1806 340f
Bonaparte in Italy 348f
Last Days... 275f
Napoleon at Bay 340f
The Emperor's War 340f

UGG
Blitzkrieg General 269f
Cold Days in Hell 394f
Morsecode 335f
Triumph & Fall... 148f

The Gamers
April's Harvest 280f
Ardennes 295f
Aspern Essling 345f
Black Wendesday 345f
Burma 504f
Champion Hill 280f
Crusader 325f
Drive on Paris 415f
Enemy at the Gates 535f
Gazala 395f
GD'40 335f
GD'41 345f
Hunters from the sky 345f
Leros 345f
Malvern Hill 405f
Matanikau 325f
Marengo 285f
Raging Storm 345f
Semper Fi ! 325f
Seven Pines 425f
Sicily 629f
Stalingrad Pocket II 285f
This Terrible Sound 995f
Tunisia 415f

Divers
Axies & Allies 445f
Axies & Allies : Europe 450f
Los Arapiles 545f
Waffen SS II 143f
Casiers de rangement x3 55f

Figurines
commande de figurines : commande mini 100 F sans franco

Vae Victis
De Bonaparte à Napoléon 69f
Livret 1805-1811 69f
Livret 1811-1815 69f

Alain Toudler
Boites coeur d'armée 15 mm
Empire :
France 1812 400f
Russie 400f
Turquie 450f
Antique et Médiéval :
Carthaginois 340f
Romain César 340f
Troisième Croisade 340f
Timourides 340f
Autres armées disponibles

Figurines 15 ou 25 mm à l'unité :
Premier Empire, Guerres Coloniales, Antique et Médiéval

Offre de lancement
Recevez 2 bataillons de piétons (ou l'équivalent) à partir de 600F de figurines Alain Toudler.

Figurines Peter Pig :
(pour Section d'assaut)
Infanterie US 24f
Commandement US 24f
Jeep 31f
Panzer IV 63f
Cruiser A13 Mk111 63f
Sherman 63f
Et beaucoup d'autres...

Magazines
C3i, Cléopâtre, Europa, Operation, Strategy & Tactics, Vae Victis: nous contacter.

Jeux de Plateau
Africa 235f
L'âge de la renaissance 285f
Carolus Magnus 240f
Castel 99f
Citadelles 110f
Dragons du Mékong 170f
El Grande 260f
Hannibal 220f
Les Cités Perdues 105f
Löwenhertz 290f
Risk édition Napoléon 310f
Samouraï 210f
Tikal 270f
Torres 240f
Vinci 160f

Envois en Colissimo
Frais de Port : 35f
Franco de Port à partir de 350f
Etranger et DOM/TOM : 70f de frais de port / franco à 1200f
Autres Pays : 130f de frais de port / pas de franco
Achat possible par courrier, par téléphone ou par internet
Nos autres références sur www.jocade.com ou au 03.80.58.25.36

SUFFREN AUX INDES

Campagne dans l'océan Indien (1782-1783)

Bataille de La Praya en 1781, *Rossel de Cercy, Musée de la Marine*

SUFFREN aux Indes est un jeu stratégique très simple, relatant la légendaire campagne dans l'Océan Indien du Bailli de Suffren, entre février 1782 et juin 1783.

Un jeu de Frédéric BEY

0 - GÉNÉRALITÉS

Suffren est conçu pour deux joueurs, l'un contrôlant les troupes et vaisseaux français, le second les troupes et vaisseaux anglais. Le jeu requiert l'utilisation d'un dé à 10 faces (noté d10), pour lequel 0 vaut zéro et non 10.

0.1 - Abréviations

Hex. est utilisé pour hexagone, PF pour point de force et PM pour point de mouvement.

0.2 - Echelle de jeu

Un tour de jeu représente trois mois de temps réel. Un hex. correspond à environ 250 km.

0.3 - Carte

La carte représente le théâtre d'opération. Une grille d'hex. y est surimprimée pour faciliter la gestion des mouvements. Il y a trois types d'hex. sur la carte : hex. terrestres, hex. maritimes (bleu), et hex. côtiers - ou mixtes - (bleu clair).

Les villes sont listées sur les Aides de jeu à photocopier (fournis au verso de la planche centrale de pions), avec l'indication du camp qui les contrôle. Sur la carte, ces mêmes villes sont dotées d'une couleur propre à leur nationalité : rouge pour les Anglais, bleu pour les Français, orange pour les Hollandais et vert pour les Portugais. La notion de nationalité n'est qu'indicative et n'influe pas sur le jeu, seule compte la notion de contrôle, indiquée sur les Aides de jeu.

Les villes contrôlées par les Hollandais sont du point de vue du jeu, considérées comme françaises (les Hollandais sont les alliés de la France). La ville portugaise (Goa) est neutre.

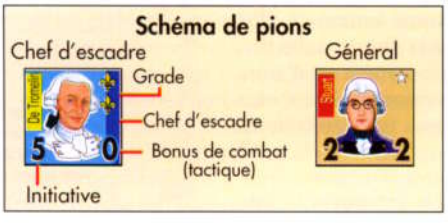
Exemples : Trinquemaley est une ville de nationalité hollandaise, mais elle est contrôlée par le joueur Anglais au début du jeu. Achem, contrôlée par les Hollandais est traitée comme si elle était contrôlée par les Français.

Chaque ville possède également une valeur, listé sur les Aides de jeu, qui est utilisée dans la résolution des sièges et attaques (voir 5.)

1 - CHEFS ET UNITÉS DE COMBAT

1.1 - Chefs

Les chefs des deux camps sont identifiés par une couleur de fond (nationalité). Les chefs sont les seuls pions présents sur la carte (avec les convois de ravitaillement). Il y a deux types de pions chefs : les généraux qui commandent à terre et les chefs d'escadre qui commandent en mer (exemple de pions ici).



Chaque chef possède trois caractéristiques : une initiative, un bonus de combat et un rang (exemple légendes de pions ici). Le rang sert à déterminer le commandant en chef dans une pile. Le commandant en chef est le chef de plus haut rang, puis en cas d'égalité de meilleure initiative, puis enfin de meilleur bonus tactique.

Sur la carte, les chefs sont déployés sur leur face verso. Le verso du pion ne porte aucune autre indication que le camp d'appartenance et le type (général ou chef d'escadre), afin de permettre de jouer en « aveugle ». Les pions ne sont retournés sur leur face recto que lorsque qu'ils pénètrent dans le même hex. qu'un pion ennemi. Ils sont retournés sur leur verso dès qu'ils le quittent.

Deux chefs ont un statut de chefs « remplaçants » de Moissac et d'Hoffelize. Ils remplacent respectivement de Tromelin et Du Chemin à la date indiquée dans le scénario (voir 7.).

1.2 - Unités de combat

Les unités contrôlées par chaque chef sont répertoriées sur les aides de jeu. Il n'est pas possible de transférer une unité d'un chef à un autre. Leur force est exprimée en PF (Point de Force).

L'évolution des unités est suivie grâce à ces mêmes Aides de jeu.

Troupes à pied : Les effectifs de départ sont représentés par une case pour 500 hommes (500 hommes = 1PF). A chaque fois que 500 hommes sont éliminés, une case est cochée. L'arrivée de troupes de remplacement (ex. : Tour 4) conduisent à décocher des cases, pour montrer l'augmentation

des effectifs. L'effectif de départ ne peut jamais être dépassé. Le nombre total de PF disponible au début du jeu est indiqué sur les Aides de jeu, à côté du nom de chaque chef.

Vaisseaux : Chaque vaisseau est identifié par son nom (et son nombre de canons, à titre d'information historique seulement), suivi de deux cases pour indiquer s'il est endommagé ou coulé (mot générique pour refléter une destruction ou une capture, que l'on ne distinguera pas dans le jeu). Une fois coulé, un vaisseau est éliminé et ne peut être réutilisé. Lorsqu'un vaisseau endommagé est réparé, on décoche la case « endommagé » et il retrouve ses pleines capacités. Un vaisseau endommagé qui le serait à nouveau, suite à un combat ou une tempête, est définitivement coulé (cocher la case appropriée). Chaque vaisseau de ligne vaut 3PF, chaque frégate 2PF, chaque vaisseau de ligne endommagé 2PF, chaque frégate endommagée 1PF. Les vaisseaux et frégates coulés valent 0 PF en ne peuvent plus êtres réparés. Le nombre total de PF disponible, au début du jeu, est indiqué sur les Aides de jeu, à côté du nom de chaque chef. Les joueurs doivent ensuite tenir les comptes de leurs PF au fil des événements.

1.3 - Convoi de ravitaillement

Chacun des deux camps possède un pion convoi de ravitaillement. Ce convoi apparaît lors de la Phase A. de chaque tour (voir 2.), dans un des quatre hex. suivant : 0205, 0207, 0408 ou 0509. Un convoi de ravitaillement a une force de 3PF. Les convois coulés sont retirés immédiatement de la carte. Les pions convois encore en jeu sont retirés de la carte à la fin de la phase D. de chaque tour de jeu (voir 2.)

1.4 - Orientation, ZdC et empilement

Il n'y a pas, au regard de l'échelle du jeu, de notion d'orientation ou de zone de contrôle. Il n'y a pas non plus de limites d'empilement dans un hex. donné. Un nombre illimité de chefs des deux camps peuvent se trouver à tout moment dans le même hex.

2 - Séquence de jeu

Suffren aux Indes se joue en 6 tours, comprenant chacun plusieurs phases, qui sont détaillées ci-dessous. Les actions doivent se dérouler strictement dans l'ordre indiqué.

A. Premiere phase navale

● **Renforts et remplacements** : Entrée en jeu des renforts et remplacements navals prévus par le scénario, et déploiement du convoi de ravitaillement de chaque camp.

● **Initiative**: Les deux joueurs jettent un d10, le joueur français ajoute 2 à son résultat. On compare les deux chiffres. Le plus élevé donne l'initiative au camp concerné. En cas d'égalité, le joueur français obtient également l'initiative. Au tour 1, le joueur français a automatiquement l'initiative (pour la phase A seulement).

● **Mouvement** : Le joueur ayant obtenu l'initiative effectue les mouvements de ses chefs d'escadre et de son convoi de ravitaillement. Le joueur adverse tente d'éventuelles interceptions pour les contrarier.

● **Combat** : On résout les combats entre chefs d'escadre, dans les hex. où se trouvent des unités des deux camps opposés. On applique les résultats des combats. On résout les prises d'assaut de villes.

● **Mouvement et combats** du joueur n'ayant pas obtenu l'initiative : on reprend dans le même ordre, pour le second joueur, les deux étapes précédentes.

B. Phase terrestre

Idem première phase navale, sauf que les renforts et remplacements ne sont que terrestres, qu'il n'y a aucun modificateur au jet de dé d'initiative, que les mouvements, interceptions et combats ne concernent que les généraux et que des sièges peuvent être entrepris (après les combats).

C. Seconde phase navale

Idem première phase navale, à l'exception de l'étape « Renforts et remplacements » qui n'est pas répétée.

D. Ravitaillement et réparation

Les vaisseaux d'un camp sont ravitaillés si :

● le chef d'escadre qui les commande se trouve dans un arsenal (ville identifiée par une ancre sur la carte) contrôlé par son camp (ou par un allié) ;

● le chef d'escadre qui les commande se trouve dans un hex. côtier ET le convoi de ravitaillement est empilé avec le chef d'escadre.

Les vaisseaux endommagés, qui sont ravitaillés, sont automatiquement réparés, les autres demeurent endommagés.

Les convois de ravitaillement sont retirés de la carte.

E. Fin de tour

Enregistrement des points de victoires acquis, lors du tour, et avance du marqueur tour d'une case.

3 - Mouvement et interception

3.1 - Mouvement

Les capacités de mouvements sont uniformes : **3 PM** par phase terrestre pour les généraux, **10 PM** par phase navale pour les chefs d'escadres et les convois de ravitaillement. Le coût d'un hex. est uniformément de **1 PM**. Les généraux ne peuvent se déplacer ou stationner que sur des hex. terrestres ou côtiers (mixtes), les chefs d'escadre et les convois de ravitaillement que sur des hex. maritimes ou côtiers (mixtes). Dans les hex. côtiers (terre + mer), même s'ils sont empilés, les généraux sont considérés sur terre et les chefs d'escadre et les convois en mer : ils ne sont pas activés au cours des mêmes phases de jeux et, en cas de combat ou d'interception, ils constituent deux piles différentes, qui résoudront séparément leurs actions.

● **Transport :** Des généraux peuvent être convoyés par des chefs d'escadre. Pour cela ils doivent débuter et terminer la phase de jeu dans le même hex. Le ratio de transport requis est d'un PF de troupes transportées pour un PF de navire. Ce ratio est vérifié au regard des unités commandées par les chefs en questions (voir Aides de jeux). Si, à un moment donné, ce ratio n'est plus respecté, avant que les troupes ne soient débarquées, les PF terrestres en surplus sont éliminés.

● **Procédure de transport :** A la fin des de mouvements, lors de la phase terrestre, le joueur place un marqueur « transport » sur le général qui souhaite être convoyé (et qui doit être dans le même hex. qu'un chef d'escadre). Le transport (mouvement) s'effectue au cours de la phase navale suivante. Au début de la phase terrestre suivante, le marqueur est retiré, le débarquement est effectué et le général peut se déplacer librement. Tant que le marqueur transport est sur le pion général, celui ci est considéré comme en mer et ne peut ni effecteur d'interception ni combattre sur terre.

● **Ile de France :** Très éloignée de la zone principale de la guerre, l'île de France, base principale des Français dans l'Océan Indien, est cependant représentée sur la carte. Un chef d'escadre situé à Port-Louis souhaitant rejoindre l'Inde, doit procéder comme suit :

- 1er mouvement, Port-Louis vers hex. Transit B pour un coût de 10 PM
- 2e mouvement, hex. Transit B vers transit A pour un coût de 10 PM
- 3e mouvement libre depuis l'hex. Transit B.

On procède de même en sens inverse.

3.2 – Interception

Principe : Une interception consiste à tenter d'interrompre un mouvement adverse pour engager un combat. Elle est possible dans les cas suivants :

– Un général peut tenter d'intercepter un général ennemi faisant mouvement au travers de l'hex. dans lequel il se trouve. Un chef d'escadre peut tenter d'intercepter un chef d'escadre ou un convoi de ravitaillement adverse faisant mouvement au travers de l'hex. où il se trouve ou au travers d'un hex. adjacent au sien. Un général ne peut jamais intercepter un chef d'escadre (ou un convoi) et vice-versa.

– Si plusieurs généraux ou chefs d'escadre sont empilés, ils doivent tenter ensemble l'interception (tous les généraux ou tous les chefs d'escadre). On considère que c'est le commandant en chef de la pile qui la tente. Un général ou un chef d'escadre (ou une pile) ne peut tenter qu'une interception par phase terrestre ou navale.

Résolution : Le joueur jette un **d10** pour le général ou le chef d'escadre tentant l'interception (le commandant en chef pour une pile). Si le résultat est supérieur à son initiative l'interception est réussie, si le résultat est inférieur ou égal à son initiative, l'interception est manquée.

– En cas d'interception manquée, le chef tentant l'interception reste sur place et le chef ennemi peut continuer son mouvement comme il le souhaite.

– En cas d'interception réussie, le chef ennemi doit arrêter définitivement son mouvement. Le chef ayant réussi l'interception doit immédiatement l'attaquer. Pour cela, un chef d'escadre ayant réussi une interception dans un hex. adjacent peut être conduit à se déplacer immédiatement d'un hex. (sans coût en PM), pour réaliser l'attaque. Le combat est résolu comme décrit en 4., comme un combat standard.

3.3 - Tempêtes

Dès qu'un chef d'escadre ou un convoi de ravitaillement (ou une pile) effectue un mouvement au cours duquel il emprunte au moins un hex. maritime (ie : non côtier), le joueur doit lancer un **d10**.

Si le résultat est **0**, le chef d'escadre (ou la pile), est pris dans une tempête. Le joueur lance une seconde fois un **d10**.

- Si le résultat est **0, 1 ou 2** : pas d'effet.
- Si le résultat est **3, ou 4** : 20 % des navires de la pile (arrondi à l'entier inférieur), au choix

du joueur, sont endommagés (cocher les cases sur l'Aide de jeu).

Note : Cela signifie qu'il faut au moins 5 navires dans la pile pour qu'un navire soit endommagé...;

- Si le résultat est **5 ou 6** : 30 % des navires (arrondi à l'entier inférieur), au choix du joueur, sont endommagés ;
- Si le résultat est **7 ou 8** : 50 % des navires de la pile, au choix du joueur, sont endommagés ;
- Si le résultat est **9** : tous les navires sont endommagés.

Note : Un convoi de ravitaillement compte pour 1 navire, pour le décompte des dommages d'une tempête. Un navire déjà endommagé, qui est à nouveau endommagé suite à une tempête, est coulé !

Mousson : Au début de la phase D. du Tour 4, tous les chefs d'escadres hors d'un arsenal sont automatiquement pris dans une tempête (effectuer uniquement le « second » lancé de d10 pour en mesurer les effets).

4 - Combat

Le combat n'est pas obligatoire, sauf en cas d'interception réussie.

Une pile combat forcément de façon solidaire. Tous les membres d'une pile attaquent ou sont attaqués obligatoirement en même temps. Généraux et chefs d'escadres ne peuvent jamais se combattre (les uns sont à terre et les autres en mer, même s'ils sont dans le même hex.).

***Exception** : voir troupes transportées.*

4.1 - Combat naval

Un combat naval peut survenir lorsque que deux chefs d'escadre (ou piles) ennemies sont dans un même hex. à la fin d'un mouvement ou suite à une interception réussie. La Table de combat naval en détaille les résultats (voir 6.).

● **Décision de combattre :** Le joueur qui vient d'effectuer son mouvement ou de réussir l'interception est appelé l'attaquant, l'autre le défenseur. L'attaquant décide s'il veut ou non engager le combat (obligatoire si interception). Si l'attaquant choisit la bataille, soit le défenseur l'accepte, soit il tente de l'éviter. Le joueur défenseur lance dans ce cas un d10 et y retranche 1 si le commandant en chef attaquant à une initiative de 1 ou 2. Si le résultat est strictement supérieur à l'initiative du commandant en chef défenseur, la bataille est évitée. En cas d'interception réussie, la bataille est obligatoire et ne peut être éviter.

● **Convois de ravitaillement et bataille navale :** Les convois ne peuvent jamais engager seuls le combat contre un ennemi. S'ils sont partie prenante d'un combat, alors qu'ils sont empilés avec des chefs d'escadre amis, leur PF ne sont pas pris en compte dans la résolution du combat. Ils ne peuvent éviter le combat que s'ils sont empilés avec un chef d'escadre ami qui parvient à l'éviter. S'ils sont attaqués alors qu'ils sont seuls dans un hex., ils doivent obligatoirement accepter le combat (résolus avec leur valeur de 3 PF).

● **Bataille :** Elle se déroule en un nombre illimité de séquences attaque / défense. L'attaquant calcule le rapport de force (arrondi en faveur du défenseur), jette un d10 et résout l'attaque à l'aide de la Table de combat naval. Le défenseur fait ensuite de même et les résultats de la séquence attaque / défense sont ensuite appliqués simultanément (cocher les cases sur les Aides de jeu). Lorsqu'un des deux joueurs veut arrêter la bataille, il lui suffit de passer son tour dans la séquence attaque / défense (possible uniquement à partir de la seconde séquence). La bataille est alors terminée. Le joueur ayant décidé d'arrêter le combat fait retraite d'un hex. (sans aucune contrainte, l'hex. n'a pas besoin d'être vide d'ennemis). Une bataille évitée (voir ci-dessus) est résolue par une seule attaque (pas de défense dans la séquence), c'est le seul cas ou la première séquence attaque / défense n'est pas résolue dans son intégralité. Le chef d'escadre évitant la bataille fait également retraite d'un hex., sans aucune contrainte.

Note : Les généraux transportés n'ont aucun impact sur le résultat des batailles navales. Le ratio PF troupes transportées / PF vaisseaux doit cependant être vérifié après la bataille, les PF de troupes transportées en surplus étant éliminées (voir 3.1).

4.2 - Combat terrestre

Un combat terrestre peut survenir lorsque que deux généraux (ou piles) ennemies sont dans le même hex. à la fin d'un mouvement ou suite à une interception réussie. La Table de combat terrestre en détaille les résultats (voir 6.)

● **Décision de combattre :** Le joueur qui vient d'effectuer son mouvement ou de réussir l'interception est appelé l'attaquant, l'autre le défenseur. L'attaquant décide s'il veut engager le combat (obligatoire si interception). Si l'attaquant choisit la bataille, soit le défenseur l'accepte, soit il tente de l'éviter. Le joueur défenseur lance dans ce cas un d10, si le résultat est strictement supérieur à l'initiative du commandant en chef, la bataille est évitée. S'il y a une ville contrôlée par un des deux joueurs dans l'hex., son possesseur peut choisir de s'y enfermer avant la bataille. Dans ce cas il n'y a pas bataille, mais siège (voir 5.). En cas d'interception réussie, la bataille est obligatoire, sauf si le général intercepté se réfugie dans une ville contrôlée.

● **Bataille :** Elle se déroule en un nombre illimité de séquences d'attaque / défense, de manière parfaitement identique aux combats navals, mais en utilisant la Table de combat terrestre (voir 6.).

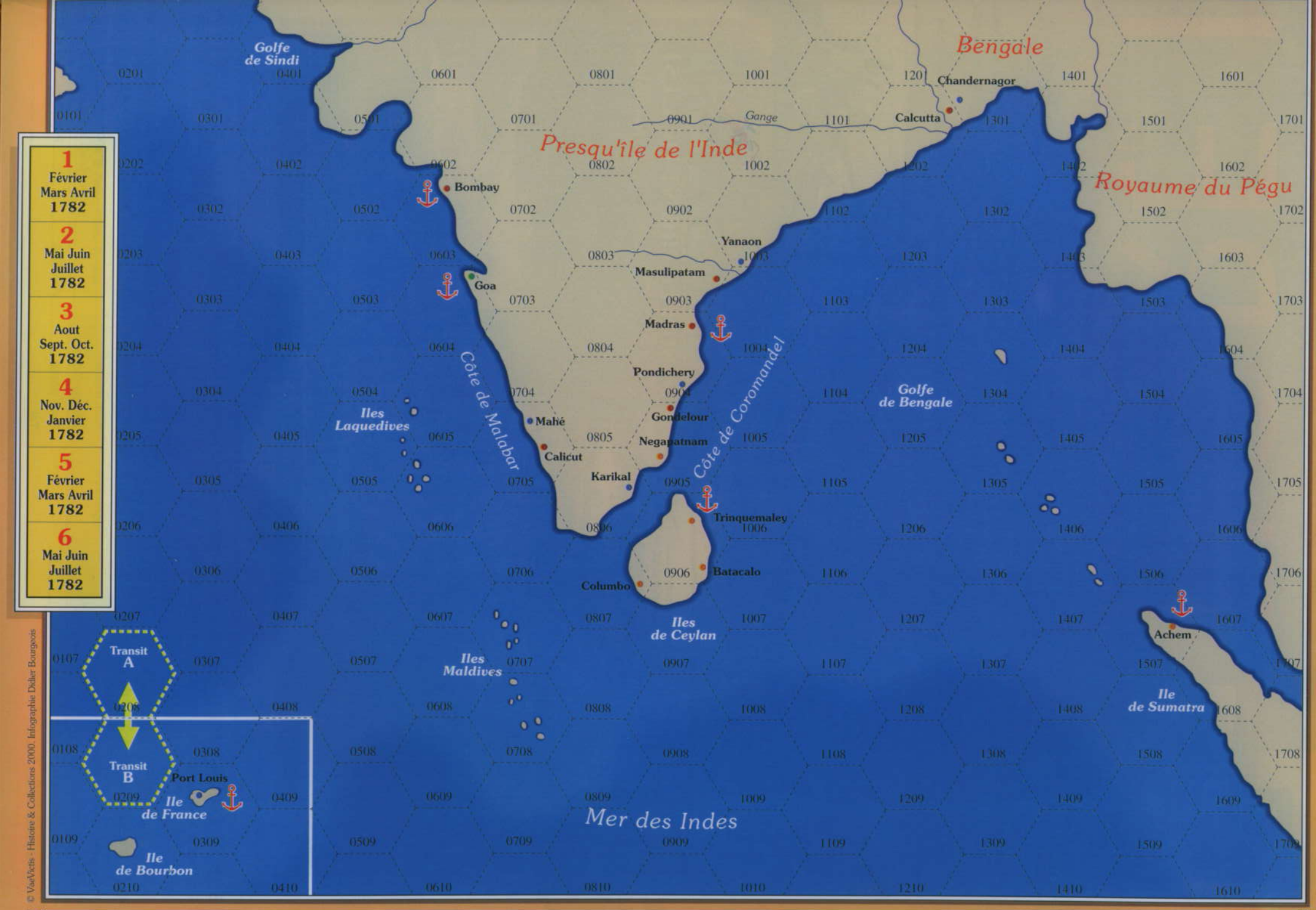
5 - Siege et attaques de villes

Les villes occupées par des généraux doivent être assiégées, les villes vides de généraux doivent être prises d'assaut. Les sièges et les prises d'assaut ont lieu après les combats navals ou terrestres. Un chef ayant effectué et gagné une bataille peut entreprendre un assaut ou un siège, dans le même hex., au cours de la même phase.

HISTORIQUE

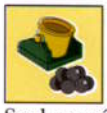
Pendant l'hiver 1780-81, la guerre d'Indépendance américaine bat son plein. La France, rangée aux côtés des insurgés, depuis leur succès à Saratoga, tente de mettre sur pieds une stratégie globale, pour contrer les ambitions anglaises sur tous les théâtres d'opérations. L'effort principal porte, bien entendu, sur l'Amérique, où les amiraux d'Estaing et de Grasse opèrent depuis 1778. Alors que Washington et Rochambeau vont bientôt s'attaquer à Yorktown, Suffren quitte Brest le 22 mars. Agé de 51 ans et originaire de St Tropez, Suffren s'est vu confier par le nouveau ministre de la Marine, de Castries, douze vaisseaux – dont le Héros (74 canons), qui arbore son pavillon – pour mener une diversion aux Indes C'est la première fois que Suffren obtient un commandement indépendant, même s'il doit se placer théoriquement sous l'autorité de l'amiral d'Orves, à son arrivée à l'île de France. Dans un premier temps, sa mission consiste à porter secours à la colonie hollandaise du Cap, que les Anglais veulent capturer. Le 16 avril 1781, Suffren surprend l'escadre anglaise de Johnstone et le convoi d'invasion du Cap, qui mouillent à la Praya, dans les îles du Cap Vert. Sans hésiter, Suffren attaque et inflige des dégâts notables aux Anglais. Mal secondé par certains de ses subordonnés, il manque cependant la destruction de l'ennemi. Il ne gagne pas moins le temps nécessaire au sauvetage du Cap, où il parvient le 21 juin. Après deux mois d'escale, Suffren appareille pour l'île de France, qu'il atteint le 25 octobre. Là, il tente de convaincre un d'Orves malade de prendre le plus rapidement possible l'offensive aux Indes. C'est chose faîte en janvier 1782 lorsque son escadre réunie à celle d'Orves (18 vaisseaux de ligne au total) prend la mer vers Pondichéry. Plus de trois mille soldats, commandés par le comte Du Chemin, font partie de l'expédition. Le 22 janvier, aux abords de la côte de Coromandel, Suffren capture un vaisseau anglais de 50 canons, « L'Annibal » : c'est le premier succès de la campagne. Le 9 février, d'Orves, meurt en mer et laisse le commandement de la flotte des Indes à Suffren.

De leur côté, les Anglais ont solidement pris les choses en main. L'amiral Hugues, surnommé « Mother Hugues » par ses hommes, en raison de son obésité et de son affabilité attachantes, a enlevé aux Hollandais Trinquemaley (à Ceylan) et menace maintenant Negapatnam. Pondichéry étant ruiné, Suffren n'a pas de base solide aux Indes, il décide donc de prendre immédiatement l'initiative. En cherchant à débarquer ses troupes à Porto Novo, afin de prendre contact avec le Nabab de Mysore (Hayder Ali Khan), allié de la France, Suffren rencontre Hugues à Sadras le 17 février. En trois heures de combat acharné, Suffren parvient à faire abaisser pavillon à l'Exeter, mais ne peut empêcher Hugues de s'échapper habilement. Après quelques succès de Du Chemin à terre, Suffren retrouve Hugues au rocher de Providen, le 12 avril 1782. La bataille est à nouveau indécise et un terrible orage oblige à l'arrêt des combats tout en provoquant de nombreuses avaries. Hugues refusant de reprendre le combat, Suffren appareille finalement vers le Sud, afin de conserver l'initiative. La bataille suivante a lieu le 6 juillet, devant Negaptnam que Suffren veut reprendre aux Anglais. Pour la troisième fois face à Hugues, le combat s'avère violent mais non décisif. Même si Hugues prend la fuite, l'ampleur des dégâts empêche Suffren de tenter le siège de la ville. Il se rend alors à Gondelour, pour réparer et rencontrer le Nabab de Mysore. La mauvaise saison arrivant, Suffren va tenter et réussir le plus beau coup d'éclat de sa campagne aux Indes. Il reprend la mer le 23 août et arrive par surprise devant Trinquemaley le 25. En six jours d'actions combinées, sur terre et sur mer, Suffren s'empare de la place avec une maîtrise tactique incontestable. Le 2 septembre, Hugues se présente à son tour dans la baie en ignorant que les Français sont maîtres de l'ex-colonie hollandaise. De nouveau une bataille navale s'engage. Comme d'habitude, Hugues rompt le combat le premier, acceptant une défaite qui n'est à nouveau que symbolique. La mousson se profilant à l'horizon, Suffren décide, après une nouvelle courte escale à Gondelour, d'aller hiverner dans la vaste baie de Achem, à Sumatra, qui appartient aux alliés hollandais de la France. La flotte y séjourne du 2 octobre au 20 décembre 1782. Quand Suffren reprend la mer, il longe la côte de Coromandel jusqu'à revenir à Gondelour (6 février 1783). Il apprend au passage la mort de son allié, le Nabab, survenu le 7 décembre et s'empresse de négocier avec son successeur Nabab Tippou Sahib. Les Anglais se font en effet menaçants sur terre et, après avoir pris Mangalore, le général Stuart et les renforts partis de Madras convergent vers Gondelour. La place est défendue par Bussy (2 500 hommes) et un détachement envoyé par Tippou Sahib. Les Anglais sont près de 15 000... Suffren, qui était reparti à Trinquemaley, revient d'urgence pour tenter de sauver la ville. Il retrouve, le 20 juin 1783, « Mother Hugues » et son escadre devant la côte. Malgré le délabrement avancé de sa flotte et son infériorité numérique, Suffren repousse à nouveau Hugues, dans ce qui peut-être considéré comme son plus beau combat. Débarquant des renforts, il sauve alors Bussy ! En effet, Stuart, privé du ravitaillement que devait lui apporter Hugues, n'est plus guère entreprenant. Hugues revient au large de Gondelour, mais n'ose pas attaquer. Le 29 juin 1783, la frégate parlementaire Médée apporte la nouvelle de la Paix, entre la France et l'Angleterre, ratifiée à Versailles le 9 février 1783. La suspension d'arme est immédiate. En deux ans et demi de campagne, Suffren n'a livré que des batailles indécises, mais il est parvenu à entretenir son escadre, de manière quasi incroyable aux plus loin de ses bases, tout en sauvant la présence française aux Indes. Négligeable au point de vue stratégique sa victoire est morale et fait oublier tous les désastres navals du règne de Louis XV. Napoléon, se lamentera avec justesse de n'avoir pu bénéficier des services de ce marin au sens si aigu de la décision, qui meurt en 1788 : *« Oh pourquoi cet homme n'a-t-il pas vécu jusqu'à moi ? J'en eusse fait notre Nelson ! »*



© VaeVictis - Histoire & Collections 2000. Infographie Didier Bourgeois

● **Prise d'assaut :** Toutes les villes peuvent être prises d'assaut par des généraux ou des chefs d'escadre, sauf Calcutta et Chandernagor qui ne peuvent être attaquées que par des généraux (ce ne sont pas des ports). L'assaut est résolu de la façon suivante : si un chef est présent dans un hex. contenant une ville ennemie à la fin de ses mouvements et qu'aucun chef ennemi n'est présent dans l'hex., il peut l'attaquer. Le joueur lance un d10, ajoute 1 au résultat si l'initiative du chef attaquant est de 1 ou 2 ou retranche 1 sinon. Si le résultat est strictement supérieur à la valeur de la ville (voir Aide de jeu), la ville est prise (marquer le changement de contrôle sur les Aides de jeu). Si l'assaut a échoué, une nouvelle tentative ne pourra pas avoir lieu avant la phase navale ou terrestre suivante.



● **Siège :** Dès qu'un général s'enferme dans une ville, et que son adversaire choisit de l'attaquer, il y a siège (placer un marqueur). Seul un général peut entreprendre un siège, un chef d'escadre ne le peut pas.

Le siège est résolu ainsi : le joueur qui entreprend le siège lance un d10. On applique ensuite les modificateurs au dé suivants :

+ le bonus de combat du chef assiégeant
– le bonus de combat du chef assiégé
+ 2 si un chef d'escadre du même camp que l'assiégeant est présent dans le même hex., sans qu'un chef d'escadre adverse ne le soit aussi
+ 1 à partir de la deuxième tentative consécutive de siège, sans sortie réussie (même si on est dans le même tour de jeu – ex. : deuxième phase navale d'un même tour -).

Si le résultat du **d10** modifié est strictement supérieur à la valeur de la ville (voir Aide de jeu), la ville tombe et le siège est terminé. Sinon, le siège pourra être renouvelé lors de la phase terrestre suivante.

Si la ville tombe, le général qui l'occupait capitule : la moitié de ses PF, arrondis à l'entier inférieur, sont éliminés (les rayer sur l'aide de jeu). Le général est remis en jeu dans la ville contrôlée la plus proche, au cours de l'étape « Renforts et remplacements » de la phase B. du tour suivant. Il pourra éventuellement recevoir ultérieurement de nouvelles forces (remplacements du tour 4).

Remarque : *Les sièges de l'époque s'achevaient très souvent par la reddition avec les honneurs de la garnison, à qui le vainqueur laisse la liberté, en échange de l'évacuation de la place. C'est pour cette raison que la moitié des PF sont maintenus en jeu.*

Si l'hex. est occupé par un chef d'escadre du camp de l'assiégé, sans qu'un chef d'escadre du camp de l'assiégeant soit présent, le siège échoue obligatoirement (le général assiégé reste cependant assiégé, il ne peut pas quitter la ville sans tenter une sortie, ou librement par mer, via un transport naval).

● **Sortie :** Un général assiégé peut tenter une sortie durant son tour de jeu, au cours de la phase B. Il effectue alors une bataille terrestre classique. Si c'est lui qui décide d'arrêter le combat, il retourne dans la ville et le siège se poursuit. Si c'est son adversaire, le siège est interrompu (enlever le marqueur). ❐

BIBLIOGRAPHIE

Histoire du Bailli de Suffren, de Charles Cunat, La Découvrance.

Suffren dans l'Océan indien, de Claude des Presles, Economica.

Histoire Militaire de la France (Tome 2), sous la direction de Jean Corvisier, PUF.

TABLE DE COMBAT NAVAL

Ratio	Dé modifié									
	0 ou –	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9 ou +**
1/2 ou –	1aC	2aE	1aE	—	—	1aE/1eE	1aE/1eE	1eE	1eE	1eE
1/1	1aE	1aE	—	—	1aE/1eE	1aE/ 1eE	1eE	1eE	1aE/2eE	1aE/1eC
3/2	—	—	1aE/1eE	1aE/ 1eE	1eE	1eE	1eE	1aE/2eE	2eE	1aE/1eC
2/1 ou +	—	1aE/1eE	1aE/ 1eE	1eE	1eE	1eE	1aE/2eE	2eE	1aE/3eE	1eC

1eE = un navire adverse endommagé, **1eC** idem coulé, etc.
1aE = un navire ami endommagé, **1aC** idem coulé, etc.

ATTENTION : les notions « adverse » et « ami » sont inversées, dans la même séquence attaque/défense, en fonction de qui lance le dé !

Exemple : un joueur attaque à 1/1 et obtient 4 du d10 modifié, puis le défenseur, à 1/2 obtient 7 au dé modifié. Les résultats sont appliqués simultanément : 1aE + 1eE puis de 1eE. L'attaquant initial a deux navires endommagés, le défenseur 1 seul.

Note : Les pertes sont réparties entre les navires et convoi d'un même camp au libre choix du joueur qui les contrôle.

Modificateurs :
- + bonus de combat du commandant en chef attaquant
- – bonus du commandant en chef défenseur
- – 2 si le la majorité des vaisseaux de la force sont endommagés

TABLE DE COMBAT TERRESTRE

Ratio	Dé modifié									
	0 ou –	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9 ou +**
1/2 ou –	3a/1e	2a /1e	1a	—	—	1a/1e	1a /1e	1e	1e	1e
1/1	1a	—	—	1a/1e	1a/ 1e	1e	1e	1e	1a/2e	2e
3/2	—	—	1a/1e	1a/ 1e	1e	1e	1e	1a/2e	2e	2e
2/1 ou +	—	1a/1e	1a/1e	1e	1e	1e	1a/2e	2e	1a/3e	3e

1e, 2e ou 3e = nombre de PF ennemis perdus.
1a,2a ou 3a = nombre de PF amis perdus.

ATTENTION : les notions « adverse » et « ami » sont inversées, dans la même séquence attaque/défense, en fonction de qui lance le dé !

Note : Les pertes sont réparties entre les généraux d'un même camp au choix du joueur qui les contrôle.

Modificateurs :
- + bonus de combat du commandant en chef attaquant
- – bonus du commandant en chef défenseur
- – 1 si la force comprend une majorité de cipayes ou d'indigènes

SCÉNARIO

● **Positions de départs**

Le joueur français à automatiquement l'initiative lors de la phase A du Tour 1.

Français : Suffren, de Tromelin, de Cuverville et Du Chemin (transporté) en « Transit A ». Hayder Ali Khan en 0804.

Note : les 12 PF de cipayes de Du Chemin sont ignorés jusqu'à leur arrivée en renfort (voir ci-dessous).

Anglais : Hugues, W. Allen et Eyre Coote en 0904

● **Renforts**

Français : Dès que Du Chemin à été débarqué en Inde (pas à Ceylan), entrée en jeu des 12 PF de cipayes qui sont listés dans sur l'aide de jeu.

Tour 2 : d'Aymar à Port Louis.

Tour 4 : de Peynier et de Bussy (transporté) à Port Louis.

Note : si Port Louis est contrôlé par les Anglais, les renforts apparaissent un tour plus tard dans l'hex. transit B.

Anglais : Tour 4 : Bickerton et Mac Leod à Bombay. Tour 5 : Stuart à Madras

Note : si une de ces deux villes est contrôlée par les Français, les renforts apparaissent dans l'autre. Si les deux le sont, ils apparaissent le tour suivant dans n'importe quelle ville de nationalité anglaise, contrôlée par les Anglais.

● **Remplacements**

Français :

Tour 3 : de Tromelin, (limogé) est remplacé par de Moissac et Du Chemin (décédé) par d'Hoffelize (remplacer les pions).

Tour 4 : Tous les généraux reçoivent 2 PF de remplacement (décocher 2 cases).

Tour 5 : Hayder Ali Khan (décédé) est remplacé par Tippou Sahib (remplacer le pion).

Note : les remplacements de chefs n'ont aucun effet sur les troupes qu'ils commandent (voir Aide jeu).

Anglais :

Tour 4 : Tous les généraux reçoivent 2 PF de remplacement (décocher deux cases).

● **Conditions de victoire**

Chaque joueur marque, à la fin de chaque tour de jeu (phase F) :

– 1 point de victoire (PV) par frégate ennemie endommagée ;

– 2 PV par vaisseau de ligne ennemi endommagé ;

Chaque joueur marque, à la fin de la partie (phase F du dernier tour) :

– 3 PV par frégate ennemie coulée

– 5 PV par vaisseau de ligne ennemi coulé

– 2 PV par ville, non contrôlée au départ, qui est contrôlée à la fin de la partie.

– 5PV pour un joueur qui a attaqué Goa (ville neutre)

Suffren aux Indes (1781-1782)

Flotte française

Chefs d'escadre	Vaisseaux	Type	Canons	Endommagé	Coulé
Suffren	Le Vengeur	V	64	❒	❒
13 P.F.	Le Sphinx	V	64	❒	❒
	Le Sévère	V	64	❒	❒
	Le Sphinx	V	64	❒	❒
	Le "petit" Annibal	V	50	❒	❒
	La Fine	F	36	❒	❒
de Tromelin	L'Annibal	V	74	❒	❒
de Moissac	Le Bizarre	V	64	❒	❒
11 P.F.	Le Brillant	V	64	❒	❒
	L'Ajax	V	64	❒	❒
	Le Flamand	V	50	❒	❒
	La Pourvoyeuse	F	40	❒	❒
de Cuverville	L'Orient	V	74	❒	❒
8 P.F.	L'Artésien	V	64	❒	❒
	La Consolante	V	40	❒	❒
	Le Bellone	F	32	❒	❒
	La Subtile	F	24	❒	❒
de Peynier	Le Fendant	V	74	❒	❒
7 P.F.	L'Argonaute	V	74	❒	❒
	Le Hardi	V	64	❒	❒
	La Cléoprâtre	F	36	❒	❒
d' Aymar	Le Saint Michel	V	60	❒	❒
5 P.F.	L'Illustre	V	74	❒	❒
	La Fortune	F	36	❒	❒
Convoi de ravitaillement				❒	❒

V = Vaisseau de ligne F = Frégate

Villes

V	Nom	Statut initial	Contrôle
7	Bombay	A	❒
5	Calcutta	A	❒
3	Calicut	A	❒
3	Gondelour	A	❒
7	Madras	A	❒
5	Masulipatam	A	❒
3	Negapatnam	A	❒
5	Achem	H	❒
1	Batacalo	H	❒
5	Chandernagor	F	❒
3	Karikal	F	❒
3	Mahé	F	❒
3	Pondichery	F	❒
7	Port Louis	F	❒
3	Yanaon	F	❒
5	Goa	P	❒
3	Colombo	H	❒
3	Trinquemaley	H	❒

V = Valeur,
F = Français, A = Anglais, P = Portugais et H = Hollandais

Armée française

Généraux	Effectifs en P.F.		20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Du Chemin	6 P.F.	R															❒	❒	❒	❒	❒	❒
D'Hoffelize	12 P.F.	I									❒	❒	❒	❒	❒	❒	❒	❒	❒	❒	❒	❒
De Bussy	5 P.F.	R																❒	❒	❒	❒	❒
Hayder Ali Khan	12 P.F.	I	❒	❒	❒	❒	❒	❒	❒	❒	❒	❒	❒	❒	❒	❒	❒	❒	❒	❒	❒	❒
Tippou Sahib																						

R = Réguliers I = Indigènes et cipayes

ORGANISEUR DE GC DU COMMONWEALTH

XXX^e Corps (Jaune)	XIII^e Corps (Vert)	VIII^e Armée (Bleu)
BLINDÉS : 2 U.C.	BLINDÉS : 2 U.C.	BLINDÉS : 2 U.C.
INFANTERIE : 1 U.C.	INFANTERIE : 1 U.C.	INFANTERIE : 1 U.C.

Suffren aux Indes (1781-1782)

Flotte anglaise

Chefs d'escadre	Vaisseaux	Type	Canons	Endommagé	Coulé
Hugues	Sultan	V	74	☐	☐
15 P.F.	Monarca	V	70	☐	☐
	Buford	V	70	☐	☐
	Eagle	V	64	☐	☐
	Worcester	V	64	☐	☐
	Sceptre	V	64	☐	☐
	San Carlos	F	40	☐	☐
	Naïde	F	28	☐	☐
	Sea	F	20	☐	☐
Bickerton	Gibraltar	V	80	☐	☐
14 P.F.	Defence	V	74	☐	☐
	Inflexible	V	64	☐	☐
	Monmouth	V	64	☐	☐
	Africa	V	64	☐	☐
	Isis	V	64	☐	☐
	Active	F	50	☐	☐
	Junon	F	32	☐	☐
W. Allen	Cumberland	V	74	☐	☐
12 P.F.	Hero	V	74	☐	☐
	Magnanime	V	64	☐	☐
	Exeter	V	64	☐	☐
	Bristol	V	50	☐	☐
	Medea	F	28	☐	☐
	Hound	F	14	☐	☐
Convoi de ravitaillement				☐	☐

V = Vaisseau de ligne F = Frégate

Villes

V	Nom	Statut initial	Contrôle
7	Bombay	A	☐
5	Calcutta	A	☐
3	Calicut	A	☐
3	Gondelour	A	☐
7	Madras	A	☐
5	Masulipatam	A	☐
3	Negapatnam	A	☐
5	Achem	H	☐
1	Batacalo	H	☐
5	Chandernagor	F	☐
3	Karikal	F	☐
3	Mahé	F	☐
3	Pondichery	F	☐
7	Port Louis	F	☐
3	Yanaon	F	☐
5	Goa	R	☐
3	Colombo	H	☐
3	Trinquemaley	H	☐

V = Valeur.
F = Français, A = Anglais, P = Portugais et H = Hollandais

Armée anglaise

Généraux	Effectifs en P.F.		20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Eyre Coote	10 P.F.	R											☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Mac Leod	10 P.F.	9											☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Stuart	20 P.F.	R	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

R = Réguliers

ORGANISEUR DE GROUPE DE COMBATS DE L'AXE

Africa Korps (Vert)		Panzer Armée (Jaune)	Corpo d'Armata (Beige)
BLINDÉS : 2 U.C.	BLINDÉS : 2 U.C.	BLINDÉS : 2 U.C.	BLINDÉS : 2 U.C.
INFANTERIE : 1 U.C.	INFANTERIE : 1 U.C.	INFANTERIE : 1 U.C.	INFANTERIE : 1 U.C.
ARTILLERIE : 1 U.C.	ARTILLERIE : 1 U.C.	ARTILLERIE : 1 U.C.	

DE BRUMAIRE A MARENGO

La campagne d'Italie de Bonaparte en 1800

AU RETOUR D'EGYPTE DE BONAPARTE, l'Italie conquise en un an vient d'être perdue en quelques mois et les armées autrichiennes menacent les frontières. Le plus prestigieux des généraux français semble être le chef providentiel dont la France a besoin pour rétablir la situation militaire tout en mettant un terme à la Révolution. Devenu Premier Consul de la République, il est confronté à un enjeu à la fois politique et militaire, qui le mènera au printemps de 1800 à la reconquête de l'Italie... de la traversée des Alpes à la plaine de Marengo.

Jean-Christophe RAGUET

Trente trois jours après son débarquement à Fréjus, Bonaparte vient de saisir l'opportunité offerte par les faiblesses et la corruption du Directoire. Le coup d'état des 9 et 10 novembre 1799 est une démonstration de force qui aboutit à un transfert de pouvoir sans effusion de sang. La Révolution semble avoir trouvé le bras armé capable de la terminer, c'est du moins le sentiment de l'opinion, même si le fait d'avoir évincé les politiciens des chambres heurte une classe politique qui cherche toujours le régime à donner à la France.

Le choix de Bonaparte comme premier consul, général victorieux en Italie et tout auréolé de l'épopée égyptienne, a de quoi rassurer la population en ce qui concerne la poursuite de la guerre. Simultanément, encore sous le choc, la classe politique se laisse à penser que les batailles des cabinets sont plus rudes que celles gagnées les armes à la main et que le nouveau premier consul est à la tête d'un régime provisoire, tout du moins de circonstance, qui ne devrait pas survivre à un échec militaire.

En France, Bonaparte est perçu comme l'homme capable de faire succéder la paix à la guerre, capable de rendre la paix intérieure au pays encore sous l'agitation des royalistes du Midi, du Lyonnais et de la Vendée, et surtout comme celui qui pourrait mettre fin aux excès de la Révolution et ramener, avec la paix civile, la réconciliation et la prospérité.

LA SITUATION MILITAIRE

L'année 1799 est celle des échecs militaires. Pendant que l'armée d'Egypte échoue dans sa tentative contre Saint-Jean d'Acre, rendue captive de sa conquête par la destruction de sa flotte, les forces de la seconde coalition reprennent l'Italie, débarquent en Hollande et envahissent la confédération Helvétique. Joubert, l'un des vainqueurs de Rivoli trouve la mort à Novi.

En octobre et novembre, la situation est provisoirement rétablie par des succès locaux. Le général Brune parvient à obtenir l'évacuation de la Hollande par les Anglais de York. Après son échec contre Masséna les 25 et 26 septembre devant Zurich, Souvorov et l'armée russe se retirent de Suisse, entraînant la retraite des troupes autrichiennes. En revanche, au Sud, Championnet malade s'accroche difficilement sur les Alpes et les Apennins sous la poussée autrichienne.

L'armée française est répartie en cinq grands commandements qu'un état de situation du 22 novembre évalue à 285 000 hommes, hors celle d'Egypte : l'armée de Batavie du général Brune aligne 25 589 hommes, Lecourbe en a 62 299 à l'armée du Rhin, Masséna a encore 83 590 soldats à l'armée du Danube, et Championnet dispose officiellement de 57 505 hommes pour l'armée d'Italie. Enfin, étirée le long des côtes de l'Ouest, l'armée dite d'Angleterre du général Hédouville est forte de 57 505 hommes.

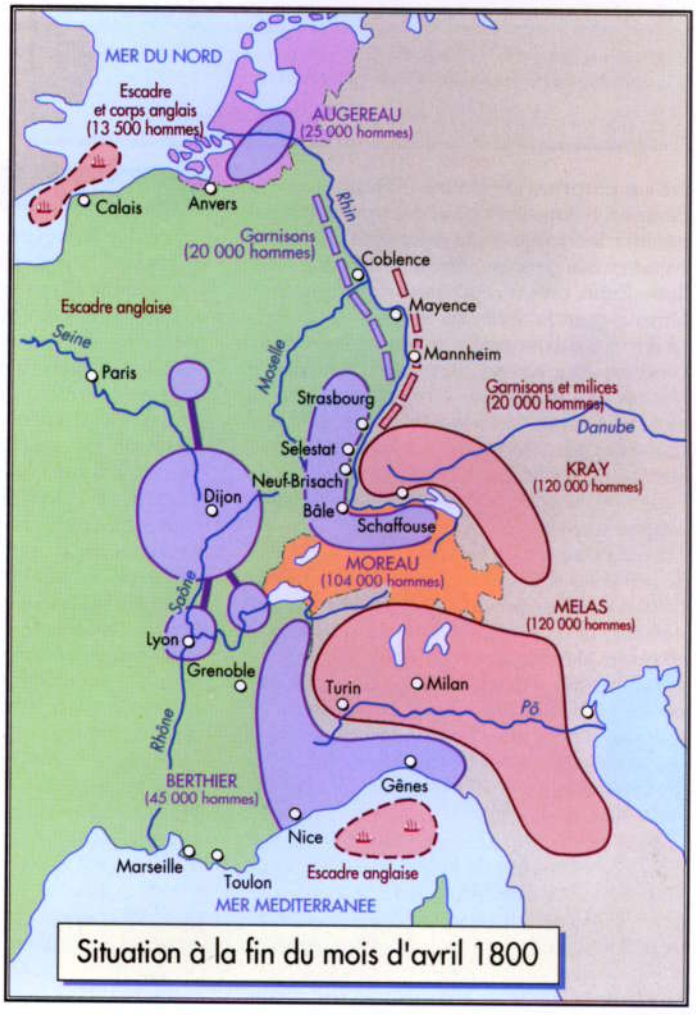
L'hiver qui arrive à point nommé accorde un répit de quelques mois. Il laisse en présence la seule armée autrichienne en face d'une armée française inférieure en effectif, dispersée sur les cinq théâtres d'opérations de l'année écoulée. Bonaparte procède alors à une redistribution des forces et des commandements. Il intègre l'armée du Danube à celle du Rhin qu'il confie à Moreau. Masséna remplace Championnet à la tête de l'armée d'Italie et l'armée de Batavie est réduite au profit de l'armée d'Angleterre qui devient l'armée de l'Ouest. Ce redéploiement résume bien les menaces auxquelles le premier consul veut faire face : sur le Rhin et en Italie contre l'Autriche, dans l'Ouest contre les débarquements anglais et le soulèvement toujours possible des départements.

A la faiblesse des effectifs s'ajoutent l'incurie qui règne dans le système de conscription et une situation matérielle déplorable. Masséna l'exprime à Bonaparte dans une lettre du 5 février : « L'armée est absolument nue et déchaussée... La solde est arriérée de six à sept mois. Nous n'avons pas un brin de fourrage ni d'approvisionnements d'aucune espèce, pas un moyen de transport. Tout est épuisé... J'ai mis toutes les troupes à la demi-ration, moi-même j'en donne l'exemple ; l'habitant ne reçoit que trois onces de pain pour vingt-quatre heures ». Il manque également, à la seule armée d'Italie : 1100 caissons, 25 millions de cartouches, 35 000 obus et 6 000 chevaux. L'armée du Rhin connaît une pénurie identique.

L'armée n'est donc pas en état de soutenir une autre guerre. Il faut remettre de l'ordre dans ses dépôts, empêcher la désertion, faire confectionner l'habillement qui manque, les munitions d'artillerie et d'infanterie, passer les marchés avec les haras pour en obtenir des chevaux, et surtout faire parvenir la solde sans laquelle le soldat vit misérablement. Pour tout cela il faut à Bonaparte de l'argent qui n'existe pas dans les caisses de l'Etat car les impôts rentrent mal. Il a aussi besoin du temps que l'Autriche ne lui laissera peut-être pas, ce qui lui fait écrire le 21 décembre à Moreau : « ...Si la cour de Vienne hésite, une victoire éclatante et l'invasion de la Bavière peuvent rectifier ses idées... Le général en chef Moreau est autorisé à conclure un armistice de trois mois, pourvu que l'armée d'Italie y soit comprise... ». Déjà l'Italie, point faible du dispositif français, est au centre des réflexions stratégiques : il faut donner le change sur le Rhin pour préserver les positions sur la frontière sud-est.

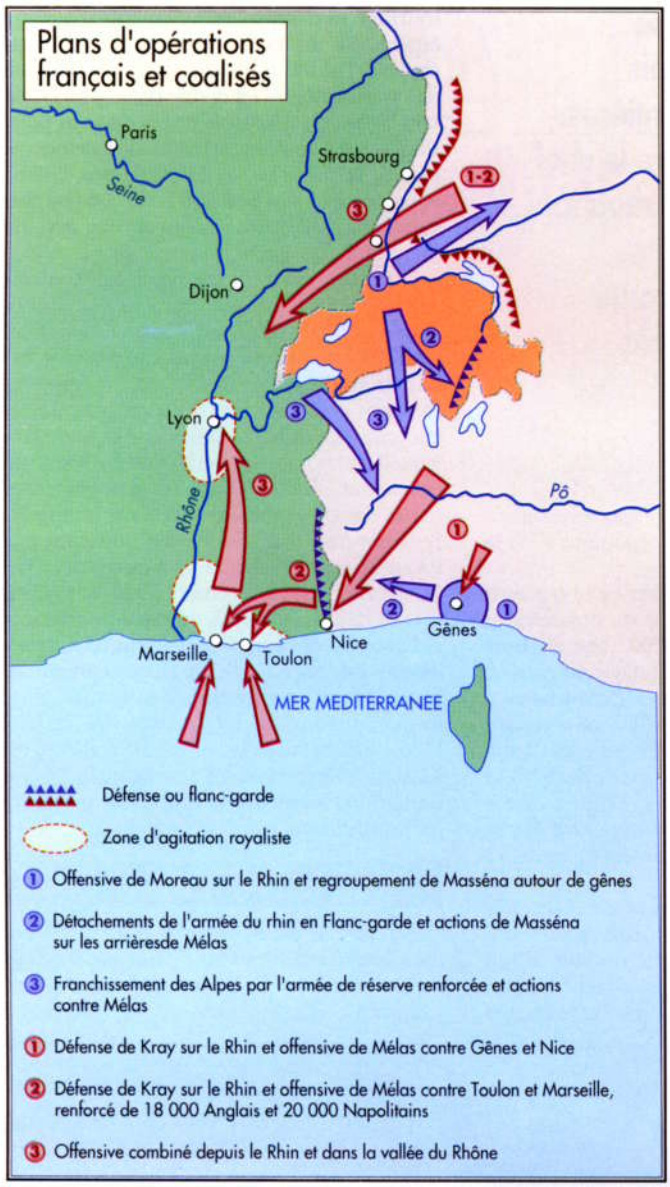
LE REDRESSEMENT

Pendant plusieurs mois, le gouvernement français vit d'expédients pour parer aux dépenses les plus urgentes. La France emprunte quatre millions à la ville de Hambourg, Marmont négo-



Situation à la fin du mois d'avril 1800

Ci-contre **Bataille de Marengo le 14 juin 1800 (Louis-François Lejeune), partie gauche, Bonaparte et son état-major, mort de Dessaix.**
Giraudon


Plans d'opérations français et coalisés
Paris
Seine
Strasbourg
Dijon
Lyon
Rhône
Pô
Gênes
Nice
Marseille
Toulon
MER MEDITERRANEE
1-2
Défense ou flanc-garde
Zone d'agitation royaliste
1 Offensive de Moreau sur le Rhin et regroupement de Masséna autour de gênes
2 Détachements de l'armée du rhin en Flanc-garde et actions de Masséna sur les arrièresde Mélas
3 Franchissement des Alpes par l'armée de réserve renforcée et actions contre Mélas
1 Défense de Kray sur le Rhin et offensive de Mélas contre Gênes et Nice
2 Défense de Kray sur le Rhin et offensive de Mélas contre Toulon et Marseille, renforcé de 18 000 Anglais et 20 000 Napolitains
3 Offensive combiné depuis le Rhin et dans la vallée du Rhône

cie un emprunt de douze millions avec les banques d'Amsterdam. Bonaparte doit aussi rassurer les banquiers français sur sa politique commerciale pour en obtenir douze autres millions. Enfin, on a recours au civisme des départements pour faire rentrer les impôts. Un arrêté des consuls organise même une sorte de concours pour susciter l'émulation : « Le département qui, à la fin de germinal, aura payé la plus forte partie de ses contributions, sera proclamé comme ayant bien mérité de la Patrie. Son nom sera donné à la principale place de Paris ». C'est ainsi que la place Royale devint la place des Vosges.

Pendant ce temps, la conscription fait l'objet de réformes. L'appel de 200 000 hommes de 1798 n'en avait produit que 51 000. En janvier, du fait de la réfraction et de la désertion en route, Masséna ne reçoit des huit bataillons escomptés que 310 hommes sur les 10 250 prévus aux effectifs. Désormais les conscrits ne sont plus dirigés directement aux armées encore en civil et sous-encadrés au sein de bataillons départementaux, mais rejoignent des dépôts où ils sont habillés, armés, encadrés et instruits.

Dans les départements de l'Ouest, le renfort des troupes venues de Hollande rend inutile de poursuivre une lutte armée en passe de devenir un atavisme régional. Après avoir montré sa force, Bonaparte propose l'apaisement : il annonce renoncer à l'usage de la troupe et proclame la liberté du culte garanti par la nouvelle constitution. Dans une proclamation du 28 décembre, il accorde une amnistie « pour tous les événements passés, sans que ceux qui ont pris part aux troubles puissent, en aucun cas, être poursuivis... ». Les chefs du Poitou acceptent la paix proposée le 18 janvier et ceux de Bretagne déposent les armes le mois suivant. Bonaparte peut alors diminuer la présence militaire républicaine et affecter ailleurs une partie de l'armée de l'ouest. Pendant tout l'hiver, parallèlement aux réformes institutionnelles, l'armée est au centre de toutes les attentions. L'administration militaire napoléonienne se met progressivement en place. Les marchés passés avec les fournisseurs sont peu à peu assainis, les fournitures et le matériel parviennent aux régiments, redonnant confiance à la troupe et aux chefs, qui peuvent restaurer l'ordre et la discipline. Sans être excellent, l'état de l'armée s'améliorait et avec lui, la situation militaire évoluait. Il serait possible, au printemps, de reprendre les hostilités si la guerre ne pouvait être évitée.

UNE PAIX IMPOSSIBLE

Lorsque Bonaparte devient Premier Consul, les cours d'Europe considère le nouveau pouvoir comme l'héritier direct de la Révolution et Bonaparte comme le chef d'un gouvernement illégal. Pour elles, il est le dépositaire politique et militaire d'un courant d'idées devenu, par les armes, une réalité dont les vieilles monarchies essaient de conjurer l'expansion.

De son exil anglais, par une lettre du 20 février, le futur Louis XVIII tente vainement d'attacher Bonaparte à la cause des Bourbons : « ...Des hommes tels que vous, Monsieur, n'inspirent jamais d'inquiétude. Vous avez accepté une place éminente et je vous en sais gré... Sauvez la France de ses propres fureurs... rendez-lui son roi et les générations futures béniront votre mémoire. Vous serez toujours trop nécessaire à l'Etat pour que je ne puisse acquitter par des places importantes la dette de mon aïeul et la mienne ».

Bonaparte peut négliger ce qui ressemble à une tentative de corruption mais pas d'ouvrir des pourparlers avec les grandes puissances étrangères. Il envoie Duroc à Berlin dans le double espoir que cette cour rapproche la Russie de la France après son différend avec l'Autriche, et que la Bavière se détache de la coalition. C'est peine perdue car, l'état de paix ne signifiant pas la bienveillance, les diplomates berlinois sont plus enclins à aggraver la situation française qu'à l'améliorer. Malgré cela, Bonaparte apprend en février que les troupes russes continuent à se retirer. Parvenues vers Brünn, elles marchent en direction de Saint-Petersbourg par la Pologne.

Pour l'Angleterre et l'Autriche, Bonaparte fait directement parvenir une lettre au roi et à l'empereur, dans laquelle, sans faire de concessions territoriales, il milite en faveur de la paix, développant les malheurs des guerres passées et sur de ceux la guerre à venir. Le roi d'Angleterre refuse de répondre lui-même et fait transmettre par lord Grenville à l'attention de Talleyrand qu'il ne voyait « point de raison de se départir des formes depuis longtemps établies en Europe au sujet des affaires qui se transigent entre Etats... ».

Cette réponse sur une question de forme est évidemment une façon de déclarer un refus sur le fond.

A Vienne, le parti de la guerre l'emporte largement. Il n'est pas question, après des années de guerres et la perte des possessions belges et hollandaises, avec une armée française accrochée aux Apennins et menaçant toujours l'allié piémontais, de renoncer aux avantages acquis dans la dernière campagne. La France paraît affaiblie et divisée, incapable de supporter la reprise des hostilités. De plus, en cas de victoire sur la France, le relatif isolement militaire et la constance de l'Autriche lui permettraient d'obtenir les plus grands avantages en argumentant de la neutralité de la Prusse et de la défection de la Russie. D'un avis différent et ne croyant pas à une prétendue faiblesse française, l'archiduc Charles est relevé de son commandement, ce qui prive l'armée autrichienne de son meilleur général.

Au début de mars, il ne reste de la puissante deuxième coalition que l'Angleterre, Naples et l'Autriche, cette dernière entraînant avec elle les électeurs de Bavière et de Mayence, ainsi que le duc de Wurtemberg. Bonaparte peut se réjouir des divisions provoquées dans l'opinion britannique, de l'attitude de la Russie, et de la position officiellement pacifique de la France, à laquelle une coalition belliqueuse impose la guerre.

La paix est donc impossible et le premier consul l'exprime clairement à l'ambassadeur de Prusse : « Je ferai la guerre, puisqu'on m'y force. On s'est abusé à Vienne sur mes offres pressantes de paix ; on les a attribuées à des sentiments de crainte, à la pénurie de nos ressources et à l'instabilité du gouvernement actuel ; erreur funeste dont on ne tardera pas à être détrompé ».

En un peu plus d'un trimestre, Bonaparte avait réussi un spectaculaire redressement des institutions et de la puissance française. Les évaluations et les rapports de force établis dans les états-majors européens étaient devenus faux. Ils constitueraient la première surprise de la guerre qui allait reprendre.

LE PLAN AUTRICHIEN

Au début d'avril, la guerre étant certaine, l'Autriche a déployé ses forces en deux grandes masses principales. En Allemagne, en comptant les contingents fournis par ses alliés du Saint-Empire, elle dispose de 120 000 hommes sous les ordres du feld-maréchal Kray. Ils présentent la forme d'un long croissant qui épouse le cours du Rhin depuis Strasbourg jusqu'au lac de Constance puis s'étend le long de la frontière avec la Confédération helvétique. Plus au nord, de Strasbourg à Mayence,

20 000 hommes montent la garde. Ce déploiement défensif est prévu pour interdire le franchissement du Rhin par l'armée française et couvrir la vallée du Danube, itinéraire le plus direct pour menacer Vienne et le coeur de l'empire. Tout l'état-major est persuadé que, si les Français ont encore la capacité de mener une offensive, celle-ci viendra du Rhin. C'est pourquoi il fait tenir à Kray un rôle secondaire, assuré de la solidité de ses positions. Pendant ce temps, l'effort principal devra se produire à partir de l'Italie.

Là-bas, Mélas dispose également de 120 000 hommes face aux forces nettement inférieures en nombre de Masséna. Répartie de chaque côté du Pô, son aile droite dans le Piémont, son centre dans le milanais et son aile gauche devant les Apennins, cette armée doit quitter ses quartier d'hiver et marcher contre Gênes, les Alpes maritimes puis vers le Var. Toulon et Marseille sont ses premiers grands objectifs en territoire français puisqu'ils permettront d'accueillir un corps expéditionnaire de 18 000 Anglais et de 20 000 Napolitains. Ainsi renforcé et soutenu sur place par les soulèvements royalistes organisés par l'émigré Willot, Mélas estime pouvoir remonter ensuite le long de la vallée du Rhône. Le conseil de guerre autrichien évalue qu'une menace sur le Lyonnais obligera Bonaparte, non seulement à suspendre une éventuelle offensive le long du Danube, mais aussi à dégarnir son déploiement dans cette région.

Il sera alors temps pour Kray d'attaquer et de franchir le Rhin, de déboucher dans la plaine d'Alsace puis de marcher en direction du

Ci-dessous
La bataille de Marengo (Louis-François Lejeune), détail de la partie centrale. *Lauros-Giraudon*

Rhône. Les plans autrichiens ne vont pas au-delà d'une possible jonction des deux armées, soit vers Lyon, soit dans la région de Dijon, en mesure de manœuvrer vers Paris tout en se couvrant de la Seine.

Ce plan est le fruit de négociations avec l'Angleterre qui paie la guerre. La stratégie et la politique anglaises y trouvent un maximum d'avantages. Une action autrichienne directe contre le Rhin pourrait considérablement diminuer son rôle. Au contraire, un effort par le sud de la France est plus conforme à ses intérêts : elle réduit encore plus l'armée d'Egypte à ses seules ressources, elle permet de faire entrer en ligne l'allié napolitain aux côtés des troupes britanniques et non pas autrichiennes. Enfin, c'est surtout l'Angleterre qui dispose des contacts avec les milieux royalistes capables de mener une insurrection et qui aurait un bénéfice immédiat à se saisir de deux grands ports français, des bâtiments qui s'y trouvent, des marchandises et des arsenaux.

Stratégiquement, l'Autriche commet la faute de ne pas prévoir, dès la reprise des opérations, une offensive la plus courte possible, du type de celle que Kray doit mener plus tard.

En outre, l'importance capitale de la Suisse est négligée et rien n'est prévu pour assurer sérieusement la jonction entre les deux armées autrichiennes. Enfin, l'offensive de Mélas, bien que théoriquement réalisable, n'offre immédiatement un avantage que contre une armée française secondaire et demandera beaucoup de temps pour produire des effets sur l'ensemble de la guerre.

LE PLAN FRANCAIS

A cette époque, Bonaparte peut compter sur les 104 000 hommes de l'armée du Rhin sous Moreau, c'est-à-dire une force équivalente à celle que Kray peut lui opposer. Ils sont échelonnés en un angle rentrant et bordent le Rhin du nord au sud depuis Strasbourg jusqu'à Bâle, puis vers l'est jusqu'à Schaffhouse. Comme l'armée autrichienne, 25 000 hommes prolongent son flanc gauche par des garnisons allant de Manheim au nord de Coblence. Sur le théâtre italien Masséna tient les Alpes du sud et prolonge sa droite jusqu'à Gênes, réduit à 36 000 soldats. Sans renfort, il devra combattre dans un rapport défavorable de un contre trois et demi.

Dans ce dispositif, le premier consul étudie deux possibilités. Il y a d'abord celle de renforcer directement Masséna avec les troupes rendues disponibles à l'armée de l'Ouest et d'autres prélèvements à effectuer sur l'armée de Batavie. Avec les résultats de la conscription, il est possible de lui envoyer près de 30 000 hommes sous trois mois et autant dans les deux mois qui suivront. Masséna ne peut espérer tenir tête à Mélas qu'à partir de la fin juin, si son armée n'a pas été battue en détail et si elle existe encore.

L'autre hypothèse consiste à diriger ces troupes sur Moreau pour le mettre en mesure de mener une offensive directe sur Vienne. Le risque est grand de voir Moreau échouer au franchissement du Rhin ou aux débouchés de la Forêt Noire qui le bordent. Même si Moreau réussit, il risque de progresser moins vite contre Kray que Mélas face à Masséna.

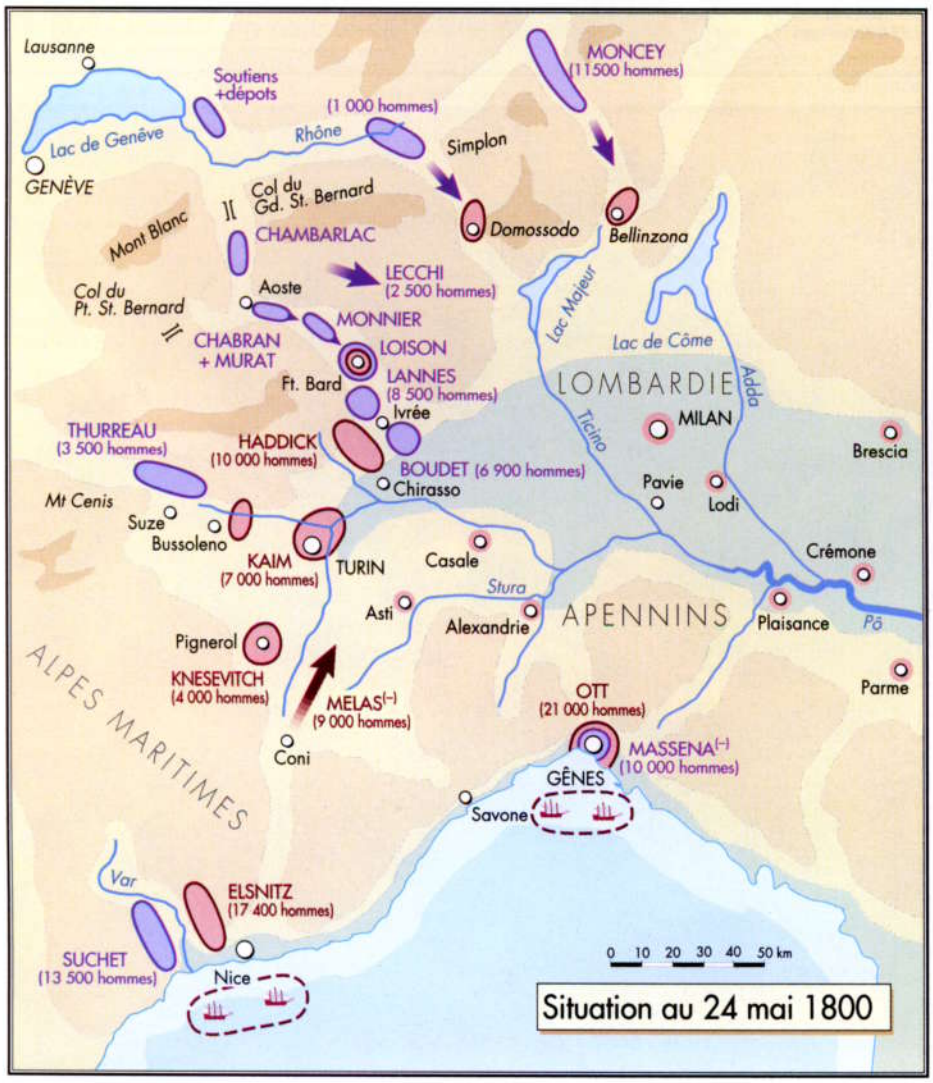
Aucune des solutions envisagées n'est susceptible de créer une rupture stratégique Elle permettront tout au plus de rétablir l'équilibre des forces, avec le risque de faire durer la guerre au profit de la coalition, peut-être jusqu'à l'engagement d'une autre puissance. Des historiens admettent aussi que Bonaparte n'aurait eu aucun rôle dans cette campagne, à moins de courir le risque de reprendre personnellement le commandement de Masséna, ou de faire le très mauvais choix politique de remplacer lui-même Moreau à la tête de la très républicaine armée du Rhin. Moreau est aussi son ancien en grade et son rival en gloire.

Par les rapports qu'il reçoit dès le mois de janvier, Bonaparte est assez bien renseigné sur le déploiement autrichien. Il a pris conscience que la position centrale de la Suisse, s'enfonçant dans le dispositif autrichien, peut lui permettre d'agir comme il le souhaite, soit au nord, soit en Italie, de façon à ce que dans l'un ou l'autre cas, une armée puisse couvrir le flanc ou les arrières de l'autre. La dispersion de l'armée autrichienne de Kray semble indiquer qu'elle ne prendra pas l'offensive, alors que la situation de Mélas en Italie est si avantageuse qu'une invasion du sud de la France est possible dès le printemps, sauf si Masséna parvient à tenir Gênes suffisamment longtemps en menaçant les arrières d'une offensive éventuelle.

Bonaparte se décide à intervenir en Italie tout en gagnant du temps en Allemagne. Il conçoit alors une troisième manœuvre par laquelle il conduira les troupes disponibles en Suisse, et cachera ses intentions par un engagement initial de Moreau qui lui permettra de déboucher, par les Alpes sur les arrières de Mélas. Le rôle de l'armée du Rhin n'est pas secondaire car elle doit inciter l'Autriche à renforcer Kray au détriment de Mélas en renforçant et en couvrant le flanc gauche de l'armée qui envahira le Piémont et le Milanais. Ce plan est réalisable à deux conditions : que Moreau veuille bien l'exécuter et que Masséna retarde Mélas le plus longtemps possible.

Dans deux lettres en date du 5 et du 12 mars, Bonaparte donne ses directives à Masséna, sans toutefois lui détailler toutes ses intentions : «...Ayez peu de monde sur les Alpes où les neiges vous défendent... A votre place, j'aurais à Gênes les quatre cinquièmes de mes forces... Ne vous effrayez pas si l'ennemi tend à se mettre sur vos arrières. Abandonnez tout de suite les positions qu'il veut attaquer, pour vous trouver vous-même avec toutes vos forces sur une de ses ailes... N'ayez point de ligne, mais tenez toutes vos troupes réunies et groupées autour de Gênes... S'il paraît vers Nice, vous étant à Gênes, ne vous ébranlez pas : il n'osera pas cheminer bien loin si vous restez en Ligurie, prêt à vous jeter ou sur ses arrières, ou sur les troupes laissées en Piémont... ». Masséna obéira.

A Moreau, Bonaparte demande de ne laisser qu'un rideau de troupes au sud de Strasbourg pour se concentrer en Suisse entre Bâle et Schaffhouse, franchir le Rhin dès la fin mars et battre l'aile avancée de Kray. Les premiers succès obtenus devaient troubler les Autrichiens et ne leur laisser que trois alternatives : abandonner la rive droite du Rhin, prélever des forces dans l'armée de Mélas, ou ne rien faire de tout cela et accepter de perdre au moins 30 000 hommes et le duché de Wurtemberg. Moreau serait alors capable de déta-



cher une partie de son aile droite, qui deviendrait l'aile gauche et la flanc-garde de l'armée de Bonaparte.

Mais Moreau est opposé à ce plan qu'il estime trop aventureux et impossible à réaliser aussi tôt. Il juge dangereux sa concentration en Suisse alors que le franchissement du Rhin s'est toujours fait d'ouest en est, et en fractionnant l'armée en autant de points de passage disponibles. Il envoie son chef d'état-major à Paris pour en proposer un autre par lequel il franchira le Rhin en trois corps à Mayence, Strasbourg et Bâle. D'ouest en est, comme en 1796 et en 1797. Desoles est porteur de la démission de Moreau qu'il doit présenter si Bonaparte refuse les modifications envisagées. Le Premier Consul envisage brièvement de remplacer Moreau « en espérant être sous les murs de Vienne avant que l'armée autrichienne fût parvenue sous ceux de Nice ». Mais il a besoin de Moreau.

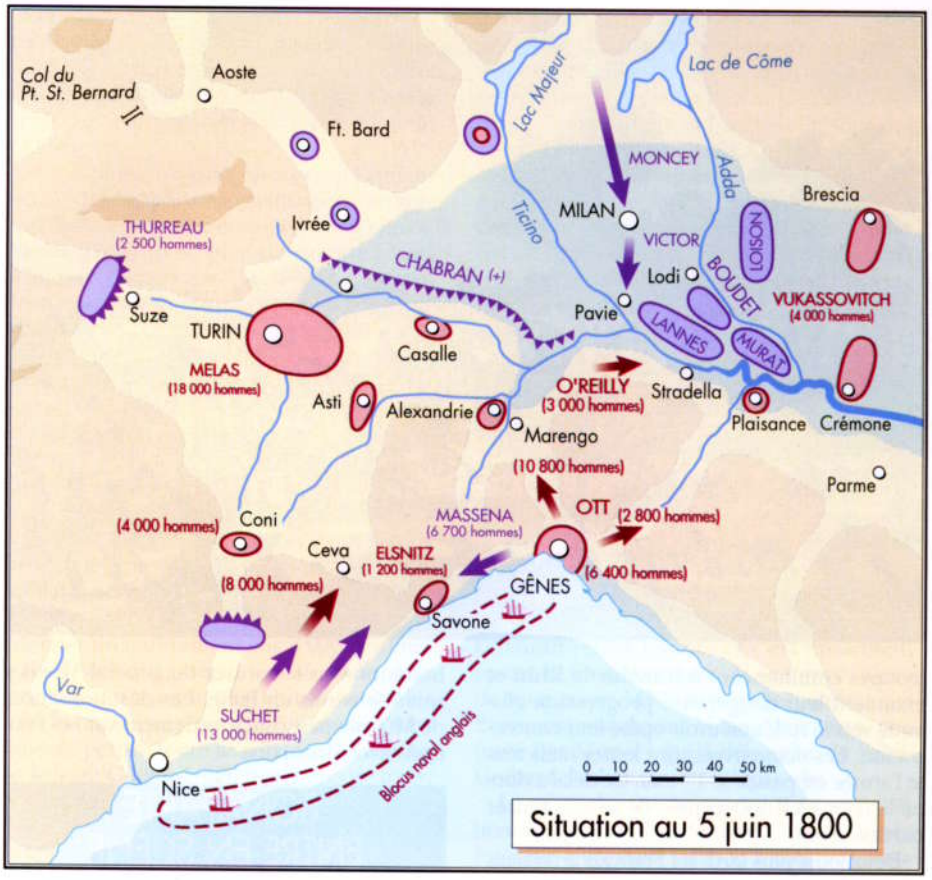
Bonaparte modifie son projet initial en acceptant une entrée en campagne plus tardive, vers la mi-avril, et autorise Moreau à franchir le Rhin en quatre corps, dont deux à Bâle et à Schaffhouse. L'essentiel de la conception est préservé, mais la manœuvre projetée par Moreau sera plus délicate à exécuter car la réaction autrichienne peut espérer rencontrer des corps français dispersés, dont deux en marche de flanc sur la rive est du Rhin. De son côté Bonaparte s'apprête à effectuer, vers le sud et contre Mélas, la manœuvre hardie que Moreau a partiellement refusé de faire en Allemagne contre Kray.

L'ARMEE DE RESERVE

Toutes les combinaisons de Bonaparte reposent sur la possibilité d'engager dès le mois d'avril une masse supplémentaire d'au moins 50 000 hommes. Or, en novembre 1799, cette armée n'existe pas. Sous le nom d'armée de réserve, le Premier Consul annonce sa création dans Le Moniteur et en confie officiellement le commandement à Berthier qu'il envoie à Dijon pour la rassembler. En fait Berthier la préparera et Bonaparte la commandera.

Ainsi annoncée, la constitution de cette force ne manque pas d'attirer les agents étrangers qui ne peuvent observer que quelques centaines de conscrits et des anciens volontaires de la Révolution, encadrés par des officiers retraités. La presse anglaise publie une caricature présentant l'armée de réserve comme un enfant soutenant un vieillard à la jambe de bois et bientôt l'Europe se moque des trop jeunes et des trop vieux soldats de Bonaparte, rassemblés en trop petit nombre. Pour donner le change, la division Chambarlhac se rend également à Dijon, mais l'Autriche est persuadée que la création de cette armée n'a rien d'inquiétant, bien au contraire, car elle signifie que la France n'est plus en mesure de modifier sensiblement le rapport des forces en présence. Les plans autrichiens s'en trouvent confortés.

En fait, l'armée de réserve est déjà en marche. Les meilleures troupes de l'armée de l'Ouest forment trois divisions organisées à Nantes, à Rennes et à Paris, cette dernière complétée par des demi-brigades de l'armée de Batavie. De Toulon, Marseille et Avignon, les dépôts de l'armée d'Egypte alignent quatorze bataillons de guerre, complets en hommes instruits et bien équipés. Mise en route officiellement pour l'armée du Rhin, cette quatrième division était attendue à Lausanne.



La dispersion initiale contribue à la plus grande discrétion. On dit à la troupe que l'objectif est le Rhin mais les ordres de route ne sont connus que pour quelques jours. Le matériel manquant, l'artillerie et les approvisionnement rejoignent aux étapes. Contrairement aux préparatifs habituels, les troupes perçoivent tout au passage : ici des souliers, quelques jours plus tard des cartouches, plus loin du pain et des gibernes. Quatre divisions « arpentent la France » sans qu'aucun observateur puisse faire la synthèse de ces mouvements qui, insensiblement, appuient régulièrement vers la Suisse. Vers la mi-avril, Bonaparte dispose de 36 000 fantassins, 5 500 cavaliers et 5 000 artilleurs dont l'état-major autrichien ignorait non seulement la concentration si près des frontières, mais aussi l'existence.

MELAS ATTAQUE

Les préparatifs français sont bientôt mis à l'épreuve des faits. En Italie, se souvenant de l'ouverture de la campagne de 1796, Mélas vient de lever prématurément ses quartiers d'hiver et prend l'initiative. Le 5 avril, il mène son offensive contre l'aile gauche de l'armée d'Italie, s'empare du Mont-Cenis et bouscule les détachements français à Savone.

Masséna est surpris. Il n'a pas eu le temps de prendre les dispositions préconisées par Bonaparte et ses forces principales s'étendent de Gênes à Nice, avec des détachements sur les Alpes. La masse de manœuvre qui doit ralentir Mélas n'est pas constituée. Celui-ci, avec 30 000 hommes, pousse littéralement devant lui les 12 000 hommes commandés par Suchet. En quelques jours, l'armée de Masséna est coupée en deux parties qui ne peuvent se soutenir. Lui-même, avec 18 000 hommes, n'a plus d'autre choix que de manœuvrer autour de Gênes avant de s'enfermer dans la ville sous la pression des 24 000 hommes du général Ott.

Pendant ce temps, les généraux autrichiens Kaïm Haddick et Vukassovich disposent au total de 27 000 hommes qui gardent les cols des Alpes. Leur dispositif décrit un long demi-cercle qui s'étend depuis Coni jusqu'au lac de Côme en passant par l'ouest et le col du Simplon. En quelques jours, sous leur couverture au nord et celle que Mélas lui procure face à l'ouest, Masséna est devenu la proie d'Ott, sans pouvoir espérer de secours immédiat, ni par la terre, ni par la mer que bloque les escadres anglaises.

Les plans de Bonaparte, bousculés par la rapidité de Mélas, exigent désormais que Moreau intervienne au plus vite sur le Rhin. Le 18 avril, le Premier Consul sait ce qui est advenu à Suchet mais il n'a pas de nouvelles de Masséna. Les communications, coupées depuis une semaine, lui font comprendre que Masséna doit être bloqué dans Gênes avec la moitié de son armée seulement au lieu d'avoir 25 à 30000 hommes.

MOREAU AGIT

A Moreau qui tarde à entrer en campagne, Bonaparte écrit : « Hâtez-vous, par vos succès, d'avancer le moment où Masséna pourra être dégagé. Ce général manque de vivres ... Il soutient une lutte désespérée. On s'adresse à votre patriotisme, à votre propre intérêt ; car, si Masséna finissait par capituler, il faudrait vous enlever une partie de vos forces pour courir sur le Rhône au secours des départements méridionaux ».

Effectivement, la première partie du plan autrichien vient de se réaliser. Sans l'intervention de Moreau contre Kray, celle de l'armée de réserve ne peut avoir lieu sans risques majeurs, à moins de modifier les prévisions en l'engageant contre Mélas par la vallée du Rhône.

Moreau qui ne répond pas reçoit l'ordre formel de prendre l'offensive. Le 25 avril, ses

Ci-contre
Bataille de Marengo (anonyme).
RMN

troupes commencent à franchir le Rhin et entament leur dangereuse progression glissante vers le sud, sans avoir opéré leur concentration. Les manœuvres sont lentes mais toute l'armée est passée le 1er mai. Ce délai a donné le temps à Kray, surpris, de se concentrer partiellement.

Deux jours plus tard, les Français arrachent un succès difficile à Engen, et Lecourbe bat les Autrichiens à Stockach, contraignant l'ennemi à se replier sur le Danube. Le 5 mai, Moreau remporte à nouveau une victoire à Mösskirch, Gouvion Saint Cyr à Biberach le 9 et Lecourbe le lendemain à Memmingen. Comme l'avait prévu Bonaparte, ce sont les troupes parties de Suisse qui obtiennent les plus grands succès, notamment celles de Lecourbe qui menacent directement les communications autrichiennes avec Ulm. De même, l'aile gauche commandée par Sainte-Suzanne est quasiment inefficace. En moins de deux semaines, malgré ses hésitations et la complexité de ses manœuvres, l'armée du Rhin a perdu moins de 8 000 hommes a réduit l'armée autrichienne d'environ 25 000 hommes, capturé une partie de ses approvisionnements dont les importants magasins de Stockach et de Donnauchingen et contraint Kray à se replier sur Ulm, transformé en camp retranché.

Les Autrichiens, démoralisés, sont affaiblis par la séparation de Reuss qui est resté en Bavière, mais le principal de leur armée est sauvée par l'incapacité de Moreau à concentrer ses forces comme il l'aurait facilement obtenu en acceptant la Suisse comme base de départ. Les deux mois qui vont suivre seront occupés en de vaines tentatives pour débusquer Kray de sa position d'Ulm. L'essentiel est cependant préservé : désormais la Suisse est dégagée de la pression autrichienne et les deux armées ennemies sont séparées, sans autre communication entre elles que par les massifs boisés du Tyrol.

Bonaparte peut librement agir contre Mélas. Pour assurer son flanc gauche, il a besoin d'un fort détachement de 25 000 hommes que Moreau doit diriger vers l'Italie par le Saint-Gothard. Moreau tergiverse et ne prévoit que 18 000 soldats, désignés parmi des divisions trop éloignées pour pouvoir effectuer ce mouvement dans les délais escomptés. Il faut l'intervention sur place de Carnot, ministre de la guerre, pour obtenir finalement que 16 000 hommes sous les ordres du général Moncey soient envoyés en Italie. Les désobéissances de Moreau pèseront lourdement sur ses relations avec Bonaparte.

BONAPARTE ENTRE EN SCENE

A Paris, le Premier Consul attend impatiemment les premiers succès de l'armée du Rhin. Dans la soirée du 5 mai, il se rend à l'Opéra où est lu le bulletin de la victoire de Moreau à Stockach. A deux heures du matin, sans prévenir, il se jette dans une chaise de poste en direction de Dijon, accompagné par Duroc et Bourrienne. Il est à Dijon le 7 au matin et passe en revue les conscrits qui continuent à arriver. De là, Bonaparte disparaît virtuellement après avoir annoncé qu'il rejoindrait bientôt Moreau sur le Danube. Il est en fait sur la route de Genève avant de prendre celle de Lausanne.

Sur place, il prend conseil du général du génie Marescot qui a effectué de nombreuses reconnaissances des points de passage. Bonaparte étudie et choisit l'itinéraire de son armée. Le col du Saint-Gothard est trop loin et est réservé au franchissement de Moncey. Le col du Simplon, plus proche, débouche directement sur le Milanais mais rallongera la marche d'approche qui risque d'éveiller les soupçons des Autrichiens. L'accès le plus facile peut se faire par le Mont-Cenis, cependant ce col n'amènerait pas l'armée dans le dos des Autrichiens mais en face d'eux, vers Turin, au milieu du dispositif de Kaïm qui préviendrait Mélas et regrouperait des corps intermédiaires. Enfin, le col du Grand Saint-Bernard dont le passage est estimé « possible mais très difficile » permet de déboucher en Italie au nord du Pô, derrière les masses autrichiennes.

La décision est prise : Bonaparte et 40 000 hommes franchiront le Grand Saint-Bernard. Simultanément, 6 000 autres aux ordres de Chabran emprunteront le col du Petit Saint-Bernard et rejoindront la colonne principale dans la vallée d'Aoste, Thurreau forcera le passage du Mont-Cenis pour produire une diversion avec 3 500 hommes. Un détachement de 1 000 hommes passera par le Simplon et Moncey, lorsqu'il arrivera, descendra du Saint-Gothard. Attaqués depuis cinq directions, les Autrichiens ne pourront pas évaluer la force respective des colonnes, donc discerner la menace principale et ne seront en mesure de se concentrer utilement que plusieurs jours après la fin du franchissement.

LE FRANCHISSEMENT DES ALPES

En comptant le corps de Moncey, ce sont 65 000 hommes qui doivent franchir les Alpes et envahir l'Italie du Nord. La conception stratégique ingénieuse nécessite cependant un véritable tour de force physique et logistique. L'effort demandé paraît surmontable par l'infanterie, épuisant pour les cavaliers moins bien chaussés pour la marche. La difficulté immense consiste dans le transport des 60 canons, de 300 caissons de munitions, des chariots de matériel du génie, des forges de campagne et de tout le ravitaillement que l'armée ne pouvait trouver en route, pas avant d'avoir atteint les plaines italiennes. Près de 40 kilomètres sont impraticables aux véhicules à roues et tout doit être traîné ou porté, par la force animale ou celle des hommes.

Depuis plusieurs semaines, la préparation matérielle est à la hauteur du défi. Tous les animaux de trait de la région sont réquisitionnés, des centaines de forestiers et de paysans embauchés. Des stocks de souliers, de pain, de biscuits, de l'indispensable eau-de-vie sont constitués et distribués au pied des pentes. Les canons sont démontés, leurs pièces numérotées sont fixées sur des traîneaux à roulettes ou de fortune grâce à des troncs d'arbres grossièrement taillés et évidés. Les munitions et tout le matériel font l'objet d'un colisage précis dans des milliers de petites caisses. Cinq caisses par mulet ou une caisse par homme.

Les préparatifs ne sont pas terminés lorsque le grand mouvement d'hommes et de matériel de la colonne principale commence, dans la nuit du 14 au 15 mai. Lannes marche en tête avec la division d'infanterie de Watrin. Une forge de campagne le suit pour pouvoir remonter les canons à l'arrivée. En arrière de cette avant-garde suivront le corps de Duhesme avec les divisions Loison et Boudet, Victor et les divisions Chambarlhac et Monnier, la garde consulaire et toute la cavalerie de Murat.

Coignet fait partie de la division Chambarlhac et son témoignage résume toute la difficulté de l'opération : « Notre canonnier forma son attelage, qui se montait à quarante grenadiers par pièce : vingt pour traîner la pièce (dix de chaque côté, tenant des bâtons en travers de la corde qui servait de prolonge) et les autres portaient les fusils, les roues et le caisson de la pièce... Le sentier était couvert de glace qui coupait nos souliers... Nous atteignîmes ces horreurs de neiges perpétuelles et nous étions mieux car notre canon glissait plus vite... Nous arrivâmes avec des efforts inouïs au pied du couvent... Nous entrâmes quatre cents grenadiers dans la maison de Dieu où ces hommes sont dévoués pour secourir les passagers et leur donner assistance. Nous reçûmes un seau de vin pour douze hommes, un quarteron de fromage et un pain... ».

La descente vers Saint-Rémy est aussi pénible que l'ascension mais beaucoup plus dange-

reuse car il faut retenir le matériel et les chevaux. Après une nuit et une journée de marche, les troupes passent quelques heures dans de mauvaises granges avant de parcourir les douze derniers kilomètres pour, selon Coignet « sortir de l'enfer et descendre au paradis ».

Ainsi, l'armée de réserve franchit les Alpes jusqu'au 20 mai, au rythme moyen d'une division par jour. Après l'exploit technique et humain du mouvement, il lui faut maintenant déboucher des vallées et conquérir un espace de manœuvre suffisant.

LA SURPRISE

Le 16 mai, Lannes termine sa remise en condition. Il progresse dans la vallée d'Aoste pour s'emparer d'Ivrée et Chabran le rejoint le lendemain après un franchissement sans encombre du Petit Saint-Bernard. Le premier obstacle sérieux est le village fortifié de Bard, lui-même soutenu par un fort tenu par 2 500 Autrichiens et 40 canons. Devant l'impossibilité de l'emporter d'assaut et par manque de temps, Lannes parvient à forcer le passage avec deux pièces et quelques troupes. Malgré cela il doit se rendre à l'évidence et contourne le verrou par un chemin qu'il fait aménager. Le fort devra être soumis à un blocus et restera jusqu'à sa chute, le 1er juin, comme une épine dans les communications françaises et privera l'armée d'une grande partie de son artillerie. Lannes continue sur Ivrée qu'il prend à l'escalade avant de marquer le pas à l'entrée de la plaine de Lombardie.

Les 3 500 hommes de Thurreau descendent du Mont-Cenis et enlèvent le débouché de Suse en faisant 1 500 prisonniers. Il ne peut s'avancer plus loin que Bussoleno mais l'audace de ce coup de main laisse supposer qu'il est l'avant-garde d'une force bien plus nombreuse.

Au col du Simplon, Lecchi et sa légion Italique sont venus soutenir un petit détachement de Moncey. La division autrichienne de Rohan est surprise, perd 400 hommes et rétrograde en désordre. Plus à l'est, Moncey et une colonne de 11 500 hommes commencent à gravir les pentes du Saint-Gothard. Deux jours plus tard ils culbutent les postes avancés de Vukassovich, scindé entre ces deux vallées.

Pendant ce temps, Mélas a détaché plus de 18 000 hommes aux ordres d'Elsnitz qui échouent avec de très lourdes pertes dans leur tentative de forcer la ligne du Var derrière laquelle se sont retranchés Suchet et 13 000 hommes de l'armée d'Italie. Autour de Gênes, Ott ne parvient pas à obtenir la reddition de Masséna.

Depuis plusieurs jours Mélas est à Coni où il reçoit des rapports alarmants et contradictoires. Il vient de perdre environ 8 000 hommes. Chaque garnison au pied de chaque grand col lui rend compte que l'armée française toute entière arrive droit sur elle. De tout cela ne subsiste qu'une seule certitude, c'est que Bonaparte est en train d'engager une troisième armée, peut-être cette armée de réserve dont on avait tant ri à Vienne. En toute logique, il suppose que l'axe le plus dangereux est celui qui vient du Mont-Cenis. C'est la route la plus facile et surtout la plus courte par laquelle Bonaparte peut menacer Turin, porter secours à Masséna dans Gênes et prêter main forte à Suchet par un mouvement arrière contre ses assaillants sur le Var.

Tant qu'il n'a aucune certitude, il ne peut ordonner un mouvement aux 4 000 hommes de Knesevich qui gardent les cols au nord de Coni. Il n'ose pas non plus attirer vers lui les 8 000 hommes qui restent à Vukassovich sous peine de perdre toute liaison avec l'Autriche par le Saint-Gothard qu'il pense encore tenir. Mélas ordonne à Kaïm de se concentrer entre Turin et le Mont-Cenis, soutenu en arrière par Haddick qui doit se rapprocher de lui vers Chivasso en couvrant l'espace entre Ivrée et le Pô. Placés ainsi, ces 17 000 hommes assurent la sécurité de la capitale milanaise.

LA MANŒUVRE DE MILAN

Le 26 mai, Mélas reçoit enfin un rapport précis du fort de Bard en date du 24. La garnison qui tient toujours a compté les Français, leurs régiments et leurs canons. A partir de maintenant il sait qu'il a été complètement tourné.

La surprise stratégique se concrétise désormais par sa perte d'initiative tactique. Il n'est plus question pour lui de persévérer dans son projet d'offensive mais de sauver ce qui peut l'être encore en tenant fermement la ligne du Pô autour de Turin. Il quitte Coni avec 9 000 hommes et part rejoindre sa concentration en cours. La première phase de son intervention en Italie réussie, Bonaparte n'a aucune intention de marcher directement sur Gênes ni sur Turin. L'une et l'autre ville sont des objectifs secondaires. Déjà, l'effet majeur est obtenu car Mélas renoncera certainement à entrer en France. De ses positions, le Premier Consul peut envisager de capturer toute entière l'armée de Mélas. Pour cela il faut, non pas rechercher prématurément une bataille aventureuse, mais plutôt le couper définitivement de ses approvisionnements.

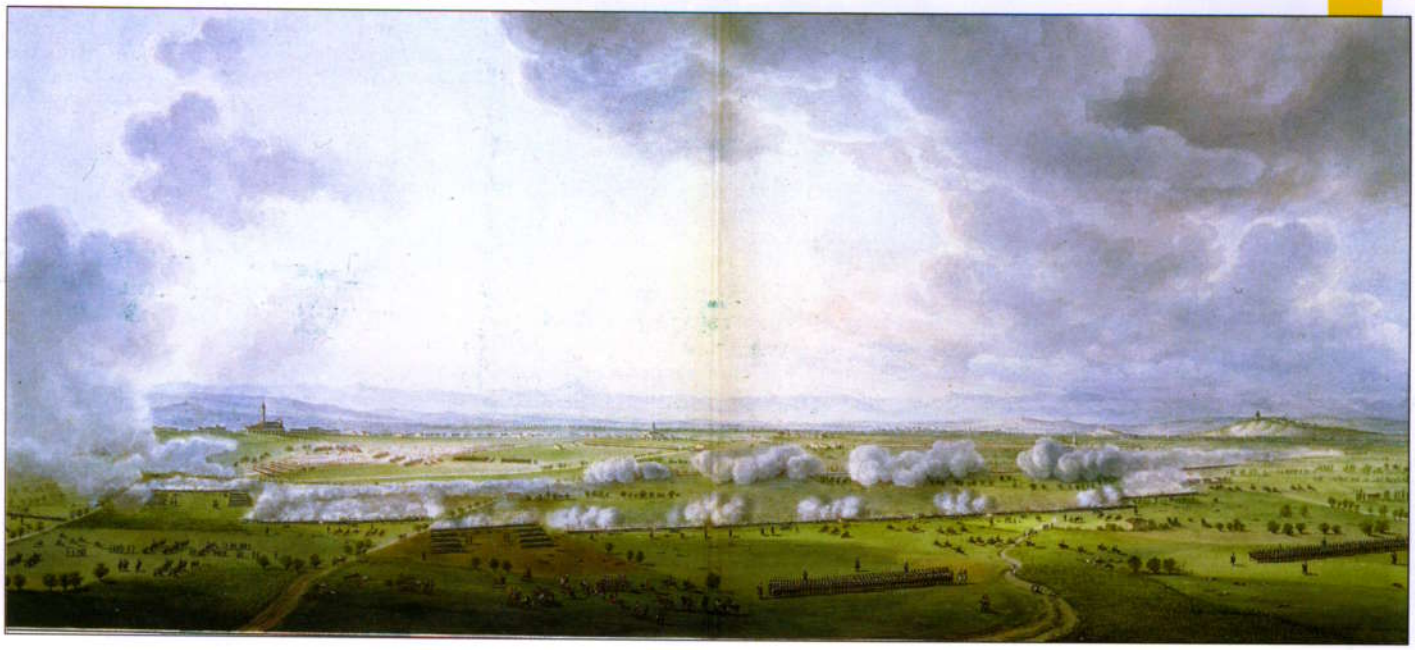
L'ENCERCLEMENT STRATEGIQUE

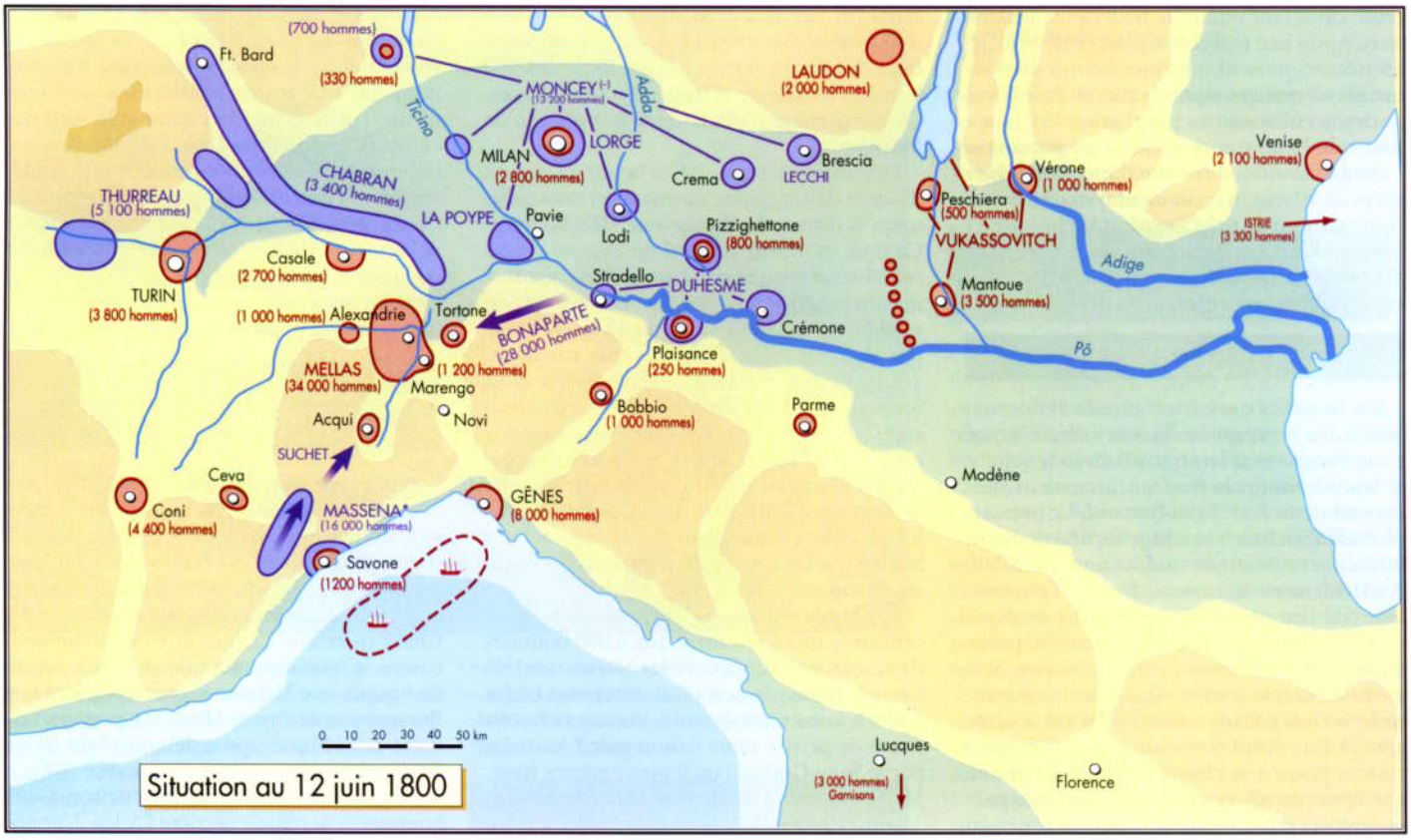
Bonaparte ordonne à Lannes de faire des démonstrations sur la rive nord du Pô et pousse le stratagème à se montrer en personne aux vedettes autrichiennes vers Chivasso. Mélas se trouve conforté dans son évaluation et se fige autour de Turin en s'appuyant derrière le Pô. Chabran relève Lannes et c'est finalement contre le franchissement de ce mince rideau de troupes que Mélas se prépare, pendant que Bonaparte marche sur Milan. Au passage, renforcé par Moncey qui a débouché du Saint-Gothard, Vukassovich est bousculé.

Le général autrichien perd environ 3 000 hommes et se réfugie derrière l'Adda. L'armée française entre dans Milan le 2 juin, elle y trouve tout ce dont pouvait avoir besoin une armée en campagne et prive ainsi Mélas de sa principale base arrière.

La prise de Milan est une autre surprise stratégique pour Mélas qui l'apprend seulement lorsque les troupes françaises de Victor de Lannes et de Chabran marchent sur Pavie. Maintenant, le déploiement de son armée présente schématiquement l'apparence d'une poche large et profonde dont l'ouverture est réduite à l'espace entre Gênes et Milan. Mélas hésite encore sur les intentions de Bonaparte : Manoeuvre-t-il afin de lui imposer une bataille à front renversé en lui barrant la route de l'Autriche ou souhaite-t-il simplement débloquer Masséna ?

Ci-contre
Vue de la bataille de Marengo (J. R. Gauthier d'après Bagetti).
RMN





La réponse aurait pu lui venir de la proclamation du Premier Consul diffusée aux troupes françaises le 6 juin : « Soldats... Vous êtes dans la capitale de la Cisalpine. L'ennemi épouvanté n'aspire plus qu'à regagner ses frontières ; vous lui avez enlevé ses hôpitaux, ses magasins, ses parcs de réserve. Le premier acte de la campagne est terminé... mais aura-t-on impunément violé le territoire français ? Laisserez-vous retourner dans ses foyers l'armée qui a porté l'alarme dans vos familles ? Apprenez au monde que la malédiction du destin est sur les insensés qui osent insulter le territoire d'un grand peuple... ».

Depuis le 31 mai, les Français sont maîtres de la rive nord du Pô. Au sud, Gênes immobilisait toujours le corps de Ott dont la marche sur Plaisance par les Apennins contribuerait à rétablir la situation. Mélas décide de se préparer à une bataille majeure qui décidera de la campagne. Il a besoin de concentrer ses forces et choisit Alexandrie comme point de ralliement de ses corps dispersés, y compris celui d'Elsnitz aux prises avec Suchet sur le Var.

L'EVACUATION DE GENES

Au début de juin, le siège de Gênes dure depuis près de trois mois. Masséna ne dispose plus que d'environ 8 000 hommes en état de combattre. Les privations et la maladie ont fait des ravages parmi la population dont l'exaspération est à son comble. Le 3 juin, Masséna entame des pourparlers sans vouloir entendre parler de reddition. Il menace Ott d'une sortie générale, l'abuse sur ses réserves de vivres et obtient que la garnison sorte de la ville avec armes, bagages sans être prisonnière, et que deux courriers obtiendraient un sauf-conduit pour en rendre compte à Bonaparte. Voyant là l'occasion de lever le siège, Ott accepte ces conditions incroyables. Masséna peut ainsi quitter la ville le 6 juin avec un peu moins de 7 000 hommes qui prennent la route de Savone à la rencontre de Suchet. Le général, 1 500 hommes et 20 pièces de canons embarque sur cinq bâtiments corsaires français pour rejoindre Suchet plus rapidement. Plus de 4 000 hommes malades, blessés ou trop faibles restent sur place pour être soignés et devront être rendus à la France. Certains y retourneront à bord de vaisseaux anglais.

La chute de Gênes à ce moment de la guerre présentait un inconvénient moindre qu'à son début. Pendant trois mois, sa garnison avait représenté une menace et empêché Mélas de consacrer toutes les forces qu'il aurait voulu à son offensive sur Nice et Toulon. La rupture en deux tronçons de l'armée de Masséna avait d'autre part contribué à arrêter l'ultime tentative de Mélas pour franchir le Var.

Devant Suchet, le repli d'Elsnitz se transformait maintenant en retraite coûteuse. Bientôt, ce seraient plus de 16 000 hommes que Masséna et Suchet pourraient amener vers le saillant de la poche autrichienne. Le rapport des forces était en train de basculer à l'avantage de l'armée française.

LA MANŒUVRE DE PLAISANCE

Mélas est désormais décidé à évacuer la rive sud du Pô, si possible grâce à une bataille majeure gagnée qui lui permettrait de se rétablir derrière le Pô et l'Adda. Deux itinéraires s'offrent à lui : la route de Plaisance par Bobbio qui traverse les Apennins, ou celle de Plaisance par la plaine de Stradella. La première est tentée timidement par un détachement de 2 800 hommes d'Ott, mais ne dépassera pas Bobbio. Elle présente aussi trois inconvénients majeurs. Elle est trop éloignée du centre de gravité de son déploiement, elle l'obligerait à abandonner aux Français ses garnisons de Turin, Coni et Ceva, plus de 9 000 hommes au total, et surtout d'aventurer son armée dans les Apennins, adossée à la mer.

Il lui faut donc être à Plaisance avant Bonaparte, dans cette ville tenue par une petite garnison de 250 hommes et qui offre toutes les facilités matérielles d'un franchissement rapide. Mélas ayant ordonné un regroupement à Alexandrie choisit naturellement la route de Stradella et envoie les 3 500 hommes du général O'Reilly la reconnaître. Parti de Gênes avec 10 800 hommes, Ott doit remonter par Novi et lui constituer un échelon arrière.

Bonaparte avait gagné Mélas de vitesse en atteignant Plaisance et en se rendant maître de la rive nord du Pô depuis le 31 mai. Le 7 juin, Lannes suivi de Victor avait franchi et marchait plein Ouest, entre le fleuve et les Apennins, en direction de Stradella, là où la vallée très rétrécie rendait possible de verrouiller l'itinéraire.

MONTEBELLO

La première rencontre sérieuse de la campagne entre deux masses en mouvement va se produire à l'est de Montebello. Renforcé par les troupes du général Gottesheim, Ott dispose de 18 000 hommes tandis que Lannes n'a avec lui que les 7 000 à 8 000 hommes de la division Watrin, très faiblement pourvue en artillerie. Au matin, Victor est encore à douze kilomètres de Montebello lorsque les Autrichiens attaquent, O'Reilly en tête. Cette avant-garde est refoulée ce qui permet de gagner du temps. La pression autrichienne est telle que la situation devient critique en fin de matinée.

L'arrivée de la division Chambarlhac fait basculer la bataille : les hauteurs sont reprises, l'aile gauche autrichienne est tournée et le village de Casteggio, pris et repris plusieurs fois, reste entre les mains des Français. Coignet signe son premier fait d'armes en capturant à lui seul une pièce autrichienne après avoir tué ses cinq servants. Il raconte : « On faisait des prisonniers ; on ne savait qu'en faire, person-

Ci-contre, page suivante
Mort du général Dessaix à bataille de Marengo le 14 juin 1800 (Jean Broc).
RMN

ne ne voulait les conduire et ils s'en allaient tout seuls. C'était une déroute complète. Ils se sauvaient comme des lapins, surtout la cavalerie, qui avait mis l'épouvante dans leur infanterie... Le Consul arriva pour voir la bataille gagnée et Lannes couvert de sang et qui fit la dernière charge. Si nous avions eu deux régiments de cavalerie, toute leur infanterie était prise ». Les bulletins français annoncèrent une perte autrichienne de 3 000 tués et de 6 000 prisonniers. Lannes y gagnerait son titre ducal sous l'Empire et Coignet un fusil d'honneur transformé plus tard en Légion d'honneur.

PARIS ATTEND ET CONSPIRE

Tandis que le sort de la guerre se joue en Italie, Bonaparte est informé de la situation en France et surtout à Paris. Cadoudal, rentré d'Angleterre, projette de l'assassiner ou de l'enlever. Les Jacobins ont eu la même idée et Fouché lance sa police à la recherche d'un militaire soupçonné de vouloir l'assassiner au milieu de l'armée.

Des sénateurs, des tribuns et des hauts fonctionnaires constituent autour de Siéyès une force d'opposition dite des « Brumairiens mécontents » qui souhaitent l'accession au pouvoir du duc d'Orléans. Fouché lui-même se rapproche des royalistes. Il entretient des contacts avec de Bourmont et Bernadotte, commandant l'armée de l'Ouest, la plus proche de Paris. Le Consulat semble si fragile que Joseph Bonaparte pose la question de l'hérédité et demande à son frère de le désigner comme son successeur éventuel. Talleyrand promet tout à tout le monde et attend. La nouvelle de la chute de Gênes rallume les ambitions les plus folles, qui se calment à l'annonce de Montebello. Le cours de la rente chute puis se stabilise. Paris et la classe politique attendent des nouvelles d'Italie pour se décider.

Bonaparte intègre tout cela dans sa conduite de la guerre, comme il l'écrit à Carnot : « Je ne vois pas encore comment Mélas s'en tirera : ou il viendra attaquer à Stradella et il sera battu et perdu... pendant ce temps-là le corps de Suchet arrivera aux sources du Tanaro, ou il viendra passer le Pô... et il n'aura pas de résultat plus heureux... Dès l'instant que les événements militaires qui vont avoir lieu auront assis les affaires dans ce pays, je partirai pour Paris ».

VERS MARENGO

Désormais Bonaparte a établi son armée sur la position défensive très forte de Stradella, contre laquelle Mélas se briserait à coup sûr. Il attend pendant trois jours l'armée autrichienne qui ne vient pas et imagine que le pire peut arriver à Paris en son absence.

Le doute s'installe. Mélas est peut-être déjà en marche vers le Nord, avec trois jours d'avance, coupant ainsi toutes les communications de l'armée de Réserve. Il a pu avoir le temps de se concentrer et de se porter sur Milan ou directement contre Suchet, toutes forces réunies, après avoir rallié ses garnisons de l'Ouest. La nasse est grande et le poisson peut encore se mouvoir à l'intérieur.

Mélas est informé de ces incertitudes et décide d'en jouer. Il va laisser croire à un départ de son armée d'Alexandrie alors qu'il continue à la rassembler à l'abri de sa forteresse, en espérant que Bonaparte dispersera son armée à sa recherche. Le 12 juin, Les troupes françaises quittent leur position de Stradella. Elles progressent vers Alexandrie par la route de Tortone sans rencontrer de résistance ni autre chose que des cavaliers ennemis isolés. La veille, la division Lapoype a été envoyée sur la rive Nord du Pô et suit une route à peu près parallèle au gros des forces.

Bonaparte est désormais persuadé que l'armée autrichienne s'est échappée. Le 13, l'avant-garde française est à San-Giuliano, à l'est de la plaine qui se termine à l'ouest par Marengo et la Bormida, en avant d'Alexandrie. « Toute la cavalerie française reçoit sur-le-champ l'ordre de battre la plaine ; l'armée la suit, mais sans autre but que de pénétrer les projets de l'ennemi, et sans penser à engager une affaire sérieuse dans le champ de Marengo... La cavalerie ne reconnut pas d'ennemi ; il n'y eût plus aucun doute qu'il ne fût en pleine manœuvre... ».

En fin d'après-midi, le corps de Victor se heurta vers Spinetta à 3 500 Autrichiens et quatre pièces de canons commandés par le général O'Reilly. Une charge de la division Gardanne les refoula au-delà de la Bormida et lui enleva deux canons. La poursuite, menée par les tirailleurs français, fut stoppée par le feu de trente pièces d'artillerie, pendant que Marengo était investi et que l'armée s'installait au bivouac. Ces derniers événements n'avaient pas modifié l'impression du Premier Consul sur l'ennemi, qui pensait avoir eu devant lui un détachement de la garnison d'Alexandrie. Dans la soirée et la nuit, Berthier préparerait les ordres de mouvement du lendemain 14 juin, qui s'annonçait comme un jour de marche sans bataille... ❐

OPERATION CRUSADER

18 Novembre, 28 Décembre 1941

BATAILLE CONFUSE qui a vu des retournements de situation assez spectaculaire, l'opération Crusader montre l'importance de la reconnaissance et des blindés.

Arnaud COLLIN-VILLECROIX

Une colonne de reconnaissance de l'Afrika Korps fonce à travers le désert de Lybie. BA.

Après l'échec de l'opération Battleaxe en juin 1941, Churchill effectue un échange de commandement entre Wavell, jusqu'alors commandant des forces britanniques au Moyen Orient et responsable du récent désastre, et Auchinleck, commandant des forces indiennes de l'Empire de Sa Majesté, qui a déjà, livré bataille sur le théâtre nord-africain durant la Première Guerre Mondiale. Auchinleck envisage assez rapidement de reprendre l'initiative devant l'attentisme des Italo-Allemands, embourbés dans leurs problèmes de ravitaillement et dans le siège de la forteresse de Tobrouk, ravitaillée par voie maritime en toute impunité par les Anglais. Contrairement à son prédécesseur, Auchinleck n'entend pas obtempérer aux exigences politiques de Churchill et prend le temps de monter son opération pendant cinq mois, durant lesquels renforts et matériel vont affluer par convois. Il peut aussi compter sur l'envoi de chars américains Stuart M3, plus maniables et rapides que leurs homologues anglais, ainsi que sur de nouveaux modèles nationaux, le Valentine, et le Crusader, nouveau char rapide qui révélera certains problèmes de conception. Il dispose ainsi, trois semaines avant l'attaque, de 735 chars, de 100.000 hommes au moral élevé et de 5000 camions et autres véhicules. Son plan de bataille consiste avant tout à éliminer les chars adverses pour s'assurer le contrôle de la Cyrénaïque puis de la Tripolitaine afin de bouter l'Axe hors de Libye. Pour se faire, il décide de diriger son attaque vers Tobrouk pour encercler une bonne partie des troupes ennemies en coopération avec la garnison de Tobrouk, très grosses épine dans le dispositif de l'ennemi, déléguant le rôle de la jonction au XXX^{e} Corps avec la 7^{e} division blindée en tête.

CHASSÉ-CROISÉ

Rommel, de son côté, n'a pas bougé depuis Battleaxe, mais il s'est malgré tout renforcé et a réorganisé ses effectifs (la 5^{e} légère est devenue la 21^{e} Division Panzer). Disposant de 390 chars, son objectif immédiat est la prise de Tobrouk, défendue par 23 000 combattants. N'ayant jusqu'à présent pas réussi à percer les défenses de la ville et chacune des tentatives s'étant révélée coûteuse, Rommel monte avec soin l'attaque ultime, programmée pour le 20 novembre, c'est-à-dire le lendemain de la date retenue par Auchinleck pour lancer en force l'opération Crusader.

La marche d'approche britannique débute le 16 novembre et échappe, grâce aux précautions d'Auchinleck, aux reconnaissances allemandes en effet, les troupes anglaises ne se déplacent que de nuit, sous silence radio, se camouflant le jour, ce qui empêche les Allemands de se douter de quoi que ce soit. Le 18, une tempête transforme le terrain en boue, ce qui, facteur important pour les opérations à venir, va empêcher toute utilisation de l'aviation dans les premiers jours de l'opération (le rapport était de 700 appareils pour le Commonwealth contre 120 allemands et 200 italiens). Ce même jour ont lieu les premières escarmouches et la 7^{e} DB se lance en tête du XXX^{e} Corps, qui doit opérer un large mouvement tournant jusqu'à Tobrouk pendant que le XIII^{e} Corps occupe les troupes ennemies à la frontière égypto-libyenne. L'opération Crusader a débuté.

SAUVER TOBROUK

Les premiers rapports de présence britannique sur le Trigh-el-Abd inquiètent les subordonnés de Rommel qui ne croit pas à une attaque et se contente de déléguer à la division Ariete, déployée à Bir-el-Gubi, un rôle de vigile pour parer à toute éventualité. Les XIII^{e} et XXX^{e} Corps atteignent par conséquent leurs objectifs respectifs sans être inquiétés. Le 19 novembre, manquant d'informations, Cunningham, commandant de la VIII^{e} armée, décide de diriger les 7^{e} et 22^{e} brigades blindées vers Tobrouk via Bir-el-Gubi sans détruire l'adversaire, ce qui est contraire au plan originel d'Auchinleck. Aussi, à midi, la 22^{e} Brigade se heurte-t-elle à la défense italienne, progressant d'abord rapidement pour rencontrer bientôt une résistance tenace de plus en plus organisée et qui lui causera des pertes importantes (la moitié des 150 chars initiaux de l'unité est détruite !). Pendant ce temps, sur l'escarpement sud, la 7^{e} Bde s'empare presque sans coup férir de l'aérodrome de Sidi Rezegh et s'y installe après avoir rencontré des poches de résistance sur ses flancs est et ouest, occupés par l'ennemi. Plus au sud, à huit kilomètres au nord-ouest de Gabr Saleh, le Kampfgruppe Stephan, que Crüwell a réussi à former avec l'aval de Rommel, composé de 110 chars du 5^{e} Régiment de Panzers de la 21^{e} Pz et d'unités d'artillerie conséquentes attaque à bout portant la 4^{e} Bde blindée et la fait reculer jusqu'au soir, lui détruisant 23 chars contre trois. Le lendemain, 20 novembre, Rommel pensant toujours que tout ceci n'est qu'une diversion pour soulager Tobrouk, qu'il escompte bien attaquer comme prévu, délègue à Crüwell la défense de la zone sud-est : mais où frapper ? Un rapport, caduque, signale des troupes anglaises à Sidi Azeiz, aussi Crüwell envoie-t-il la 21^{e} Pz dans cette zone pour attaquer un ennemi qui n'est plus là. Cunningham, pour sa part, est optimiste : Sidi Rezegh est proche de Tobrouk et les troupes sud-africaines, qui suivent, vont se charger de la division Ariete pour permettre à la 22^{e} Bde de rejoindre la 7^{e} dans la cuvette conquise. Quant à la 4^{e}, elle finira bien, selon lui, par l'emporter. Celle-ci, précisément, est à nouveau attaquée dès 6h30, reculant pendant une heure et demie sous la pression des Allemands, qui finissent par décrocher à 9h00, par ordre de Crüwell, qui souhaite regrouper ses chars face à la concentration anglaise de Sidi Rezegh. Durant le reste de la journée, la 1re division sud-africaine se déploie lentement autour de Bir-el-Gubi, permettant à la 22^{e} brigade, non ravitaillée, de se diriger vers le nord-est pour aider la 4^{e} brigade, encore attaquée, à la nuit tombée, par la 15^{e} Pz cette fois. L'arrivée tardive de la 22^{e} Bde arrête le recul de la 4^{e} Bde et les Allemands restent maîtres du terrain. Rommel, réalisant finalement l'ampleur de l'attaque de l'ennemi, comprend tout de suite les intentions des Britanniques et annule l'ordre d'attaque sur Tobrouk pour prendre en main les opérations en envoyant l'Afrika Korps à Sidi Rezegh.

Le 21, la garnison de Tobrouk tente une sortie pour opérer une jonction avec la 7^{e} Bde qui, sur le départ, se fait surprendre par les troupes allemandes qui viennent du sud. Le massacre est tel qu'il ne reste, à la nuit, que vingt chars à la Bde anglaise. A Tobrouk, la 32^{e} Tank Brigade progresse mais s'embourbe assez rapidement dans le dispositif des assiégeants et est malmenée par le centre allemand . A l'est, le XIII^{e} Corps, se met en route vers Tobrouk pour soutenir les troupes du XXX^{e} Corps, qui commencent à connaître des problèmes de ravitaillement puisque le port assiégé n'a pu être libéré. Les Anglais s'emparent de Capuzzo mais la zone fortifiée de Sidi Omar leur coûte plus cher et n'est que partiellement investie. Les états-majors respectifs apprécient différemment la situation : les Anglais demeurent optimistes, malgré les revers essuyés depuis le début de l'opération, alors que les Alle-

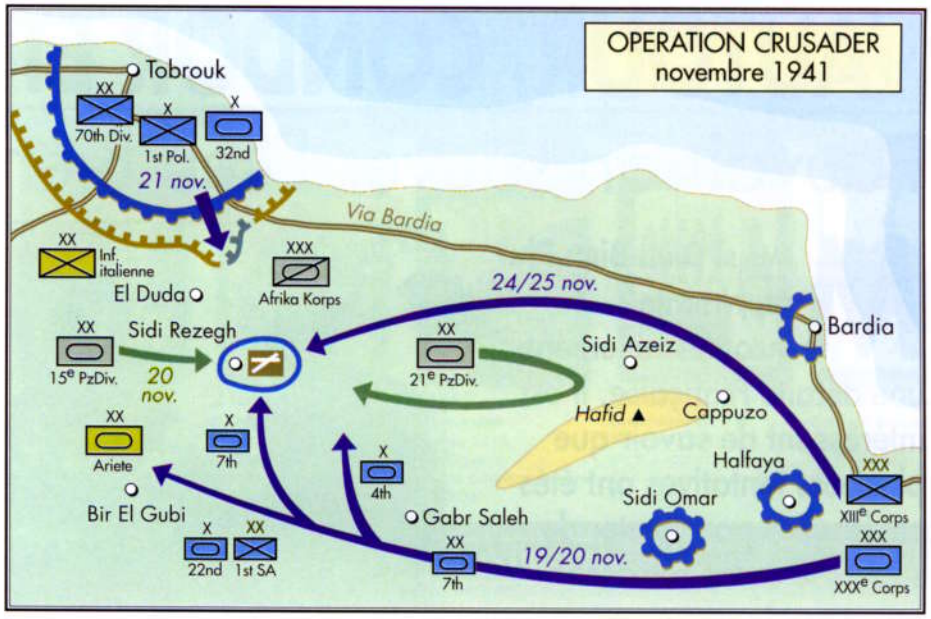
Suite page 47

Suite de la page 38

mands, tactiquement supérieurs, ont des soucis stratégiques. Il est vrai que les Anglais sont partout, même si Sidi Rezegh demeure le pivot de la libération de Tobrouk, ce qui permet de concentrer les offensives de l'Axe. Au matin du 22 novembre, les Allemands relâchent la pression sur la cuvette pour éviter de se retrouver au beau milieu de la 7e DB, ce qui permet à la 7e Bde de panser ses plaies et aux les 22e et 4e brigades de gagner à leur tour l'aérodrome. Cunningham ordonne alors à la 1re div Sud-Africaine, inutilement stationnée devant Bir-el-Gubi, de gagner à son tour Sidi Rezegh pour renforcer cette position tactiquement désastreuse pour les chars éprouvés de la 7e DB. Pendant ce temps, la 22e Bde contre une attaque du 5e Pz rég, mais elle y perd à nouveau la moitié de ses chars, ce qui porte leur total à 34 sur les 150 d'origine ! La 4e Bde se joint tardivement à la curée sans rien changer à la donne et leur adversaire immédiat se retire la nuit venue, à court de munitions. Ce même soir, la 7e DB dans son entier ne compte plus que 150 chars sur les 477 dont elle disposait au début de l'opération. La nuit tombée, la 15e Pz lance une nouvelle attaque sur la zone tenue par la 4e brigade, qui, totalement surprise, voit son état-major capturé et de nombreux chars au repos détruits : il lui en reste moins de quarante à l'issue de ce coup nocturne.

La roue tourne

Le 23 novembre représente le tournant de l'opération Crusader. En effet, le Totensonntag, « dimanche des morts » chez les Allemands, va voir la fortune des armes tourner avant que Rommel ne commette une erreur stratégique surprenante mais compréhensible. Il décide d'abord, avec raison, d'achever le XXXe Corps britannique dans la cuvette de Sidi Rezegh avant que les troupes du XIIIe Corps n'arrivent. Ainsi, les 15e et 21e Pz attaquent en même temps que l'Ariete. Elles détruisent et dispersent le ravitaillement anglais pour ensuite se concentrer sur la 22e Bde qui, assistée par l'artillerie sud-africaine, contre-attaque et inflige des pertes sensibles au flanc droit allemand, détruisant 70 de leurs chars sur 150 contre 10 chars anglais ! En revanche, la 5e Bde Sud-Africaine est anéantie après un repli chaotique. Rommel est satisfait de cette victoire à la Pyrr-hus : il l'estime certes coûteuse, mais le XXXe Corps est en déroute, Sidi Rezegh reconquise et la sortie de Tobrouk enrayée. Le 24, Mussolini autorise Rommel à prendre le commandement du XXe Corps mobile italien (Ariete et Trieste). Le chef allemand entend libérer les garnisons frontalières de Bardia et d'Halfaya, constituées de troupes d'élite appuyées par des canons de 88, en nombre limité pour l'Afrika Korps, donc très précieux. Il veut donc gagner Sollum pour isoler le XIIIe Corps avec la 21e Pz et, si possible, couper le ravitaillement anglais. Crüwell, plus prudent, propose d'achever les débris du XXXe Corps et de se reposer après les efforts intenses des derniers jours, mais son supérieur, trop désireux d'exploiter à tout prix les succès jusqu'ici obtenus, ne l'écoute pas. Et pourtant, la suite des événements va donner raison à Crüwell, car un facteur fondamental n'a, visiblement, pas été pris en compte par Rommel : Tobrouk n'est toujours pas tombée et représente un grand danger dans le dispositif de l'Axe. Si toutes les troupes mobiles partent pour une équipée hasardeuse, les unités d'infanteries assiégeantes seront à la merci des troupes du Commonwealth, au pire motorisées, au mieux mécanisées, donc infiniment plus mobiles, ce qui leur permettra de les prendre en étau entre Tobrouk



et ses libérateurs ! Peut-être compte-t-il sur l'inertie, jusqu'ici constatée, du commandement anglais pour prendre ce risque, mais celui-ci, justement, connaît un changement de taille. En effet, Cunningham, à bout, a demandé la venue d'Auchinleck sur le front car il entreprend de cesser l'opération et de battre en retraite en Egypte. Son supérieur, arrivé le 23, s'oppose à cette décision, maintient son plan et entend bien ne pas se laisser impressionner par la manoeuvre de Rommel, qui pourrait presque passer pour un coup de bluff. Pour donner un nouveau souffle à l'opération qu'il a montée, Auchinleck remplace Cunningham, usé et abattu, par Ritchie. Il résulte de ces deux plans que les deux armées vont se croiser sans se rencontrer, l'une comme l'autre manœuvrant en courbe, l'une vers l'est, l'autre vers l'ouest. C'est ainsi que Rommel parvient en fin d'après-midi à la passe d'Halfaya, où une bonne partie de l'état-major de l'Axe se retrouve le soir venu en panne sèche au milieu de l'ennemi, obligée d'attendre à Sidi Omar jusqu'au lendemain le passage des Anglais pour se signaler et regagner le gros des troupes. Le 25 novembre voit la 4e Brgse réorganiser et attaquer les Italiens par le sud pendant que la 15e et la 21e Pz font chou blanc de Sollum à Halfaya en ne parvenant pas à débusquer l'ennemi, qui se trouve à l'ouest... Les Anglais, justement, attaquent la nuit venue les troupes allemandes autour de Tobrouk avec la 2e div néo-zélandaise et la 1re Tank Brigade, reprenant Bel Hamed, Sidi Rezegh et El Duda, ce qui leur permet d'effectuer la jonction avec la garnison de Tobrouk après huit mois de siège. La situation de l'Afrika Korps devient précaire.

Une victoire à la Pyrrhus

Le 26, Rommel reste longtemps injoignable et ne peut donc venir immédiatement au secours de ses troupes malmenées par le XIIIe Corps, ce qui offre un répit aux Anglais qui réparent leurs chars endommagés et fondent les débris de la 7e dans la 22e Bde. De plus, la Royal Air Force peut enfin être pleinement opérationnelle et harceler les colonnes allemandes. Le 27, les 15e et 21e Pz arrivent épuisées à Sidi Rezegh : le raid sur la frontière égyptienne n'a donc eu aucun effet sur les Anglais mais a affaibli les troupes de l'Axe en fatiguant hommes et matériel, alors que Rommel ne dispose d'aucune réserve ! A son retour, la 4e Bde compte environ 55 chars et la 22e un peu moins de 40, là où l'Afrika Korps en a moins d'une centaine. Rommel lance cependant une attaque à Bir-el-Chleta avec la 15e Pz Div contre les deux brigades blindées anglaises : les combats sont violents mais restent indécis. Le front devant Tobrouk est au bord de la rupture. Le 29, Rommel s'efforce d'encercler à Sidi Rezegh la 2e division Néo-Zélandaise, mais les attaques de flanc des brigades blindées ennemies usent par le sud la 21e Pz et l'Ariete. Le 30 novembre et le 1er décembre, les défenses néo-zélandaises sont percées, permettant aux Allemands de capturer 1600 hommes et 38 canons tout en obligeant la 1re Tank Brigade à se retirer avec ses quinze derniers chars. Même si cet encerclement, qui isole à nouveau Tobrouk, est accompli, l'Axe, sans réserve, s'épuise toujours plus tandis que des renforts parviennent au Anglais depuis l'Egypte. La situation se stabilise jusqu'au 4 décembre, où Rommel tente d'aller libérer les garnisons de Bardia et d'Halfaya, mais ses troupes épuisées n'y parviennent pas et il ne réussit pas plus à reprendre El Duda aux Anglais, ce qui l'oblige à délaisser Tobrouk pour opérer un repli général vers la ligne qui part de Gazala où il demeure jusqu'au 11, date à laquelle les Anglais assaillent ses positions. Il comprend alors qu'il n'a plus les moyens de lutter et le 15 toutes ses troupes non isolées gagnent la Tripolitaine, mollement poursuivies par des Anglais tout aussi épuisés qu'eux par un mois de manoeuvres et de combats. Parvenu à Agedabia, Rommel peut profiter d'un convoi arrivé le 19 décembre qui lui apporte l'équivalent de deux compagnies blindées, ce qui lui permet de tenir tête le 28 à l'attaque de la 22e Bde et de ses 99 chars qui se heurtent aux 60 chars allemands. A l'issue de cet ultime affrontement, la situation va se stabiliser et se calmer assez rapidement.

Ainsi s'achève l'opération Crusader qui a, en définitive, permis la reconquête de la Cyrénaïque. Après une héroïque résistance acharnée, les garnisons de Bardia et d'Halfaya se rendent respectivement les 2 et 17 janvier 1942, ôtant 14 000 soldats d'élite à l'Afrika Korps. En tout, les pertes anglaises en hommes et en matériels dépassent celles de l'Axe, mais les prisonniers italo-allemands (29 000) sont bien plus nombreux que les captifs anglais (7000).

Les Anglais préparent déjà dans la foulée l'attaque de la Tripolitaine, mais les renforts de Rommel lui permettront de reprendre l'initiative pour reconquérir la Cyrénaïque jusqu'à la ligne de Gazala, prochain théâtre de sa plus illustre victoire. ❐

VAUTOUR, CONDOR ET ALBATROS

Pouvait-on sauver Dien Bien Phu ?

MEME si Dien Bien Phu représente incontestablement une défaite Française, il est intéressant de savoir que plusieurs tentatives ont étés envisagées pour tenter de sauver le camp retranché avant sa chute.

Luc OLIVIER

Des paras passent devant un de leur camarade tué lors d'un accrochage avec les Viets. ECPA

Selon certains ouvrages sur la bataille, au bout de deux jours d'assauts VM, l'état-major des Forces du Tonkin était déjà convaincu de la perte du camp retranché et de l'inutilité de tenter de lui porter secours ou de gaspiller des unités fraîches en renforts. Cependant même si de nombreuses erreurs avaient été commises dans le choix du terrain ou son aménagement, une défaite sans appel de l'armée Française sonnait mal alors que la conférence de Genève se mettait en place et que les Communistes occupaient la Chine et la moitié nord de la Corée. Avec quelques moyens, il devait être possible, soit de stopper l'assaut VM, soit de briser l'encerclement, soit de replier les troupes les plus fraîches du camp retranché.

La tentative la plus puissante qui fut envisagé entre mars et avril 1954 fut une intervention aérienne américaine baptisée Vautour. Près d'une centaine de superforteresses B-29 venant des Philippines et d'Okinawa devaient pilonner plusieurs nuits durant les abords du camp et les dépôts d'approvisionnements VM de Tuan Giao. Il fut même évoqué l'idée de jeter quelques bombes atomiques sur les arrières VM. Plusieurs généraux américains vinrent sur place préparer la mission et un comité de défense avec Eisenhower - président de l'époque - ainsi que plusieurs militaires de Haut rang et membres du Congrès se réunit pour évaluer les possibilités d'action et les implications politiques entraînées, sachant que la Guerre de Corée venait juste de se finir au grand soulagement de la majorité. Les conditions posées, après de nombreux allers-retours entre Paris et Washington, semblent avoir été d'obtenir un appel officiel du gouvernement Français et surtout un soutien diplomatique des Anglais. Churchill, premier ministre de l'époque aurait catégoriquement refusé : « *j'ai eu à supporter la perte de Singapour, Honk Kong et Tobruk ; les Français auront Dien Bien Phu...* » Ces propos semblent avoir sonné le glas de Vautour.

La deuxième tentative baptisé Condor, mis en œuvre une colonne de secours arrivant du Laos pour fixer un maximum de troupes VM, désorganiser ses arrières et finalement tendre la main aux troupes ayant effectué une percée à partir du camp. La colonne commandée par le colonel Crévecoeur et composée de quatre bataillons réguliers dont un de Légion et des unités de supplétifs s'ébranla le 21 avril en direction d'Isabelle. Elle devait être aidée et secondée par les maquis de GCMA (Groupement de commandos mixtes aéroportés) des environs. Après de nombreuses péripéties dues à la chaleur et au manque de ravitaillement, arrivée à 30 km du camp retranché, la colonne commença à découvrir de nombreux dépôts VM et une résistance ennemie grandissante formée principalement par le régiment 148. La première partie de Condor - fixer des troupes ennemies et désorganiser ses arrières - était remplie. Arrivé à 15 kilomètres d'Isabelle, l'ordre fut donné de s'arrêter et d'attendre le moment propice pour aider la défense. Le moment propice ne vint jamais et, les postes avancés assistèrent impuissants à la chute du camp. Toujours aidés par les GCMA, la colonne rentra sans trop de dégâts au Laos. Les maquis de GCMA eux même formés de groupes de Thaïs locaux encadrés par quelques gradés français jouèrent un rôle actif de renseignement et d'entrave du ravitaillement ennemi. Après la chute du camp, leur rôle consista encore à récupérer les évadés et renseigner le commandement français. Une variante de Condor aurait été de larguer deux bataillons paras directement sur les lignes d'approvisionnement et dépôts VM. Par manque de temps et surtout de moyens aériens, monopolisés par le ravitaillement du camp, l'opération n'eut jamais lieu.

La dernière tentative, l'opération Albatros, prévoyait une percée par la garnison elle-même avec toutes les troupes valides, les blessés et malades restant à fixer l'ennemi. Cette percée, en plus de son côté quasi irréalisable avec des unités épuisées et réduites face à des lignes de tranchées fortement défendues, n'a apparemment jamais été sérieusement étudiée par l'état-major du camp retranché. Seule la garnison d'Isabelle au moment du cessez-le-feu effectuera, avec d'ailleurs peu de succès, une telle tentative, sans liaison avec les unités de Condor.

En fait, aucune des ces trois options ne fut sérieusement mises en œuvre avec quelque chance de succès, soit par manque de moyens, soit par manque de suivi du haut commandement, soit encore par manque de volonté politique. Dans tous les cas, le sort de Dien Bien Phu était scellé.

Même si historiquement Dien Bien Phu n'a pas été sauvé par une des opérations envisagées, la magie du jeu d'histoire peut nous permettre d'entrer dans le domaine des suppositions grâce au jeu *DBP : une saison en enfer* paru dans le dernier numéro. Au sixième tour de jeu, au début de la phase stratégique, le Français lance deux dés et regarde le résultat sur la table de secours exceptionnels FR/VM. Cette table fait intervenir des options purement hypothétiques mais pas forcément irréalistes, chacune d'entre-elles avantage un des deux camps et peut sérieusement raccourcir et déséquilibrer le jeu. Cette règle est seulement jouée si les deux camps sont d'accord. Bon jeu! ❐

VARIANTES OPTIONNELLES

Jet de dés	Résultat
2	Opération Vautour
3-4	Colonne Crévecoeur
5-6	intervention GCMA (soutien Albatros)
7-9	Rien, démerdez-vous !
10	Arrivée du dernier bataillon du TD 176
11	Arrivée du dernier bataillon du régiment provincial 148
12	Arrivée des TD 9 et 66 de la div 304 (trois bataillons chaque)

Renforts FR

- Opération Vautour : intervention des B-29 US. Plus de ravitaillements, ni de remplacements VM jusqu'à la fin du jeu.
- Opération Condor : Colonne Crévecoeur arrivant du Laos (1er BPL, 4 et 5e BCL, II/2 REI). Une division (hors 304) doit quitter la carte pour un ou deux tours (1 dé : 1-2-3 = 1 tour, 4-5-6 = 2 tours).
- Opération Albatros et soutien renforcé du GCMA : commandos 31, 33, 610. Un régiment VM à trois bataillons quitte définitivement la carte.

Renforts VM

- Les pions de renforts sont fournis dans la planche de pions initiale. Les renforts arrivent par la zone de jungle 1 pour les troupes régulières : TD176, TD9 et Td66 ; et par la zone 4 pour le régiment 148.

LES BOITES, LES JEUX, LES REGLES

Sur le front de l'édition

BONAPARTE IN ITALY

Le quadrilatère et la défense de Mantoue 1796-1797.

Seul Kevin Zucker pouvait trouver un sous-titre pareil à un jeu d'histoire ! Comme à son habitude, le plus grand et le plus prolifique créateur de jeu napoléonien du monde, nous livre un produit à la fois érudit, intellectuel et d'une jouabilité stimulante. Force est de constater que la réédition de *Bonaparte en Italie* par OSG, dont il constitue la 5e production, est la bonne idée de l'année 2000. Depuis longtemps introuvable, *Bonaparte en Italie*, crée en 1979, reprend les règles actualisées de la série de jeux à l'échelle opérative, de Kevin Zucker, dont les plus récentes sorties sont *1807* (Clash of Arms) et *Napoleon at bay* (3e édition, chez OSG).

Bonaparte en Italie couvre la période clé de la première campagne d'Italie, en permettant aux joueurs de récréer, grâce à quatre scénarios et un jeu de campagne, les évènements survenus entre le 29 juin 1796 et le 30 janvier 1797. L'enjeu de ces six mois est la possession de Mantoue et du quadrilatère de places fortes qui verrouillent la Lombardie orientale. Le jeune Bonaparte, à la tête d'une armée toute aussi démunie qu'exceptionnelle, parvient à défaire successivement tous les généraux et les armées que lui envoie l'Autriche : Würmser, Quasdanovich ou encore Alvinczy. Les victoires qu'il obtient à Castiglione, Arcole ou Rivoli ont acquis une renommée désormais bicentenaire. *Bonaparte en Italie* s'appuie sur une carte de Joe Youst (on en a connue des plus belles) et l'utilisation de 280 pions, au nouveau standard graphique OSG. Seuls les principaux généraux sont disposés sur la carte, sur leur verso, afin de permettre un jeu en aveugle. Les unités, principalement des brigades, sont rangées sur les aides de jeu, sous le portrait du chef qui les commande. Le fait que les règles ont peu évolué depuis 20 ans souligne la force et la clairvoyance d'un système qui met l'accent sur les notions d'initiative, d'attrition et de ravitaillement et illustre ainsi leur influence déterminante sur les manœuvres et les batailles. Le plus grand mérite de *Bonaparte en Italie*, comme la plupart des jeux de Kevin Zucker, est d'avoir été conçu avant tout pour le plaisir des joueurs. Ceux-ci, à coup de marches forcées effrénées, de manœuvres de fixation ou d'exploitation de la position centrale, trouveront dans cette boîte tous les ingrédients nécessaires à de nombreuses soirées de plaisir pur. Vieux grognards ou nouveaux joueurs, voilà un jeu à vous procurez les yeux fermés. *Bonaparte en Italie* est une pièce essentielle de l'histoire du jeu de simulation historique et il ne faut pas manquer l'occasion de pouvoir à nouveau se le procurer. En attendant un module d'extension, déjà annoncé, sur la campagne de Marengo (1800) et sur les premières manœuvres de la campagne de 1796, VaeVictis ne manquera pas d'analyser en détail *Bonaparte en Italie* dans un prochain numéro.

Bonaparte in Italy est un jeu en anglais de complexité moyenne, édité par OSG. Il comprend une carte, 280 pions, un dizaine d'aides de jeu, un livret de règle et un livret de scénarios comprenant de volumineux commentaires et éclairages historiques.

RISORGIMENTO 1859

Depuis les *Solférino* et *Magenta* de J.P. Défieux, paru en France à la fin des années 70, on n'avait rien vu de très sérieux sur la campagne d'Italie de Napoléon III et ses victoires sur l'Autriche. La relève, c'est un comble, nous arrive d'Amérique, avec le huitième jeu paru cette année chez GMT Games, un record pour un éditeur pourtant donné comme moribond, il y a encore deux ans. ***Risorgimento*** nous prouve tout d'abord qu'il serait absurde de croire que seule la seconde guerre mondiale intéresse les joueurs d'histoire. Le jeu a en effet passé avec succès, comme le doivent tous les produits GMT, la barre 500 commandes fermes avant d'être fabriqué, et cela sans attendre aussi longtemps que d'autres jeux sur des thèmes plus communs. *Risorgimento* reprend le principe de *Cataphract* : on trouve dans la même boîte un jeu de campagne à l'échelle opérative (cinq jours réels par tour de jeu) et trois batailles simulées, elles, à l'échelle tactique (une heure réelle par tour). Le jeu de campagne est signé Peter Perla. Il s'appuie sur une carte « points à points » de l'Italie du Nord, dans le style de celle du *Gettysburg* paru dans Vae Victis (notons, avec une pointe d'amertume que VV prévoyait un jeu sur la campagne en utilisant le même système que *Gettysburg* pour 2001, dommage). Il couvre la totalité de la seconde guerre de libération d'Italie, qui s'est déroulée d'avril à juin 1859. À partir de règles d'une complexité moyenne, il vous sera possible de reproduire les opérations du plan ingénieux, d'un Antoine de Jomini septuagénaire, qui servit de canevas à l'armée Impériale. Napoléon III, suivant les traces de son oncle illustre, déploya, au cours de ces trois mois, le courage nécessaire pour compenser les faiblesses du commandement français et de ses alliés italiens. Le jeu tactique, qui est l'œuvre de Richard H. Berg, s'attache à la bataille de Magenta (4 juin 1859), sur une carte, et à celle de Solférino (24 juin 1859) sur deux cartes. Le combat de San Martino, qui s'est déroulé de façon autonome le même jour que Solférino, fait également l'objet d'un troisième scénario. Les règles sont simples et fluides. Elles font la part belle aux notions d'initiative et de continuité des actions, avec des emprunts très visibles aux mécanismes développés par l'auteur pour... *Samouraï* (GMT Games)! Les deux jeux sont d'un accès facile, et le plaisir de revoir enfin une simulation de l'inénarrable bataille de Magenta, livrée

STRATEGY & TACTICS N°200

Après avoir célébré ses trente ans d'existence en 1997, le vétéran des magazines consacrés aux simulations historiques vient de franchir un nouveau cap tout aussi impressionnant, celui des 200 numéros...

Pour marquer le coup, les éditeurs avaient décidé de joindre en encart une simulation plus importante que d'habitude et, dans ce but, avaient soumis il y a un peu plus de deux ans plusieurs propositions de jeux au vote des lecteurs. Ces derniers, pourtant essentiellement américains, ont choisi une simulation consacrée à un pan important (...mais encore inédit en simulation) de l'histoire de France. En effet, *Campaigns of the French Foreign Legion* est dédié à quelques unes des épopées coloniales les plus significatives entreprises par la France durant le XIXe siècle...

Cette simulation inclut ainsi trois gros scénarios. Une première campagne traite de la conquête menée par les Français dès 1830 pour soumettre l'Algérie au détriment des Ottomans. Une deuxième campagne se concentre elle plus particulièrement sur la période la plus cruciale (1840-41) de la longue lutte qui opposa les Français au célèbre Abd El Kader. La conquête du Tonkin (1884-85) est le sujet d'une troisième campagne tout aussi ambitieuse que les deux premières. Enfin, nettement plus modeste par la taille de la carte, la durée et le nombre d'unités présentes, apparaît un quatrième scénario consacré lui à l'incursion d'un petit corps expéditionnaire au coeur du Dahomey en 1892 pour soumettre le roi local qui refusait le Protectorat de la France.

La simulation utilise une échelle de jeu opérative sans pour autant négliger certains aspects tactiques (entre autres dans la résolution des combats) et stratégiques (la longueur des scénarios nécessite souvent une vision sur le moyen et le long termes). Les mécanismes se révèlent surtout pratiquement identiques à ceux utilisés, non sans succès, dans *The Sun Never Sets* et *First Afgnanistan War* pour reproduire quelques unes des campagnes coloniales les plus fameuses de l'empire britannique durant la même période. Sans plus entrer dans les détails (voir pour cela VaeVictis N°23), rappelons toutefois que les mécanismes mettent particulièrement l'accent sur le rôle des quartiers généraux (ou des grands chefs présents), l'importance de la logistique, du moral, du niveau d'entraînement ainsi que de l'équipement souvent contrastés des unités ainsi que sur l'influence de facteurs périphériques aux opérations militaires (directives de la Métropole, épidémies météo, interventions de puissances limitrophes, etc...). Quelques règles spécifiques à chaque théâtre d'opérations viennent encore affiner le tout : déplacements par montures en Algérie, opérations fluviales au Tonkin, spécificités des unités de guérilla, etc...

L'ensemble pourrait apparaître définitivement séduisant si plusieurs défauts de finition ne venaient pas quelque peu gâcher la réalisation générale. On regrette ainsi l'absence (faute de place affirme l'auteur...) d'un bon nombre de règles optionnelles pourtant présentes dans les simulations consacrées aux campagnes britanniques. De même que divers approximations, certes plus irritantes que réellement handicapantes, parsèment les règles et les aides de jeu. Enfin , il faut déplorer les graphismes des surfaces de jeu pas vraiment appropriés à la période traitée (l'auteur de cette mise en carte a hélas déjà par le passé graphiquement « massacré » quelques autres simulations publiées dans S & T...).

Ceci dit, ce numéro anniversaire, avec sa simulation pour le moins originale mais également ambitieuse pour le format d'un magazine, a néanmoins toutes les chances de devenir une véritable pièce de collection.

Outre le dossier consacré à l'épopée coloniale française au XIXe siècle et plus particulièrement à celle de la Légion étrangère, la partie magazine inclut des articles consacrés, d'une part, aux bombardements américains sur le Nord Vietnam et d'autre part, à quelques prospectives sur l'art de la guerre au XXIe siècle. Il est également inséré un index complet des 200 premiers numéros de *S & T*.

Souhaitons encore à *Strategy & Tactics* une longue vie parsemée de nombreux autres anniversaires aussi prestigieux...

Stéphane Martin

dans une confusion des plus totales, au milieu de vignes dissimulant les combattants des deux camps, est presque suffisant à justifier l'achat. Avec deux jeux totalement originaux, *Risorgimento* est de toute manière d'un excellent rapport qualité/quantité/prix... Pour terminer, l'illustration de la boîte, signée R. MacGowan est sans aucun doute la plus élégante de tous les jeux GMT Games depuis bien longtemps.

Risorgimento 1859 est un ensemble de deux jeux en anglais, édité par GMT Games. Il comprend deux livrets de règle, un livret de scénario, quatre cartes (trois tactiques et une opérative), quatre aides de jeux et 1120 pions.

Frédéric BEY

UKRAINE 43

GMT propose un jeu opérationnel solide avec ***Ukraine 1943***. Le thème est l'offensive soviétique déclenchée contre le Groupe d'Armées Sud après Koursk (Août-Novembre 1943) qui mène l'Armée Rouge de Kharkov jusqu'à Kiev. L'auteur, Mark Simonitch a gardé quelques bonnes idées de son précédent jeu *Campaign to Stalingrad*. La carte est très belle quoique un peu chargée. Bonne nouvelle, le nombre de pions est limité à 280 grâce au regroupement des divisions russes. Les pions

sont au standard GMT : lisibles et classiques. Le livret de règles fait 32 pages et comprend plusieurs pages de notes. Trois aides de jeux cartonnées très bien faites comprennent la table des combats, des terrains et les points essentiels des règles.

Le jeu est assez accessible. Le chrome historique est apporté par des règles concernant Manstein, Joukov, les unités spéciales (Tigres, canons d'assauts, brigades de tanks, sapeurs, artillerie soviétique, paras, pontonniers...) et des règles logistiques simples. Les combats sont très sanglants. Les conditions de victoire sont équilibrées et difficiles à atteindre. Le Soviétique a bien du mal à prendre les objectifs assignés dans les délais et il doit consentir de très lourdes pertes pour y arriver. L'Allemand est sans cesse sur la corde raide car il doit choisir quelles crises sont prioritaires : ses panzers ne peuvent pas contre-attaquer partout.

Compter 20h pour la campagne complète et de 4 à 10h pour les scénarios. Un excellent jeu.

Jean-Claude Bésida.

UNE POIGNÉE DE DTP

De nouveaux jeux et un éditeur supplémentaire apparaissent dans le paysage des simulations « à petit budget ».

● **BSO Games :**

A compte d'auteur, le toujours prolifique Richarg Berg propose, avec *The Last Raid*, la reproduction de la bataille de Lechfeld (955 de notre ère) durant laquelle la cavalerie lourde germanique mit un terme à l'invincibilité de la cavalerie légère magyare. Les mécanismes s'inspirent évidemment fortement de ceux déjà mis en œuvre dans *A Kingdom for a Horse* et *The Devil's Horsemen*, précédentes productions DTP du même auteur (voir VaeVictis N°25).

e-mail: bergbrog@aol.com

● **Khyber Pass Games:**

De jolies cartes et de beaux pions (à monter et à découper par l'acheteur toutefois) viennent agrémenter les simulations de ce nouvel éditeur disposant d'une attache en Espagne. Les thèmes se révèlent en outre originaux avec, déjà disponible, *The Jewish War*, simulation stratégique de la révolte juive contre l'occupation romaine en Galilée et en Judée durant l'an 66 de notre ère. Le programme à venir prévoit *Sand in the Whirlwind*, simulation opérationnelle du soulèvement lybien armé par les Ottomans en 1915 pour gêner les Anglais basés en Egypte et *Guadalajara is not Abyssinia*, autre simulation à l'échelle opérative mettant ici en scène les Italiens durant la Guerre d'Espagne.

Khyber Pass Games, Apdo 563, 48080 Bilbao, Vizeaya, Espagne
Site web:http://usuarios.iponet.es/gehiegi/kpg

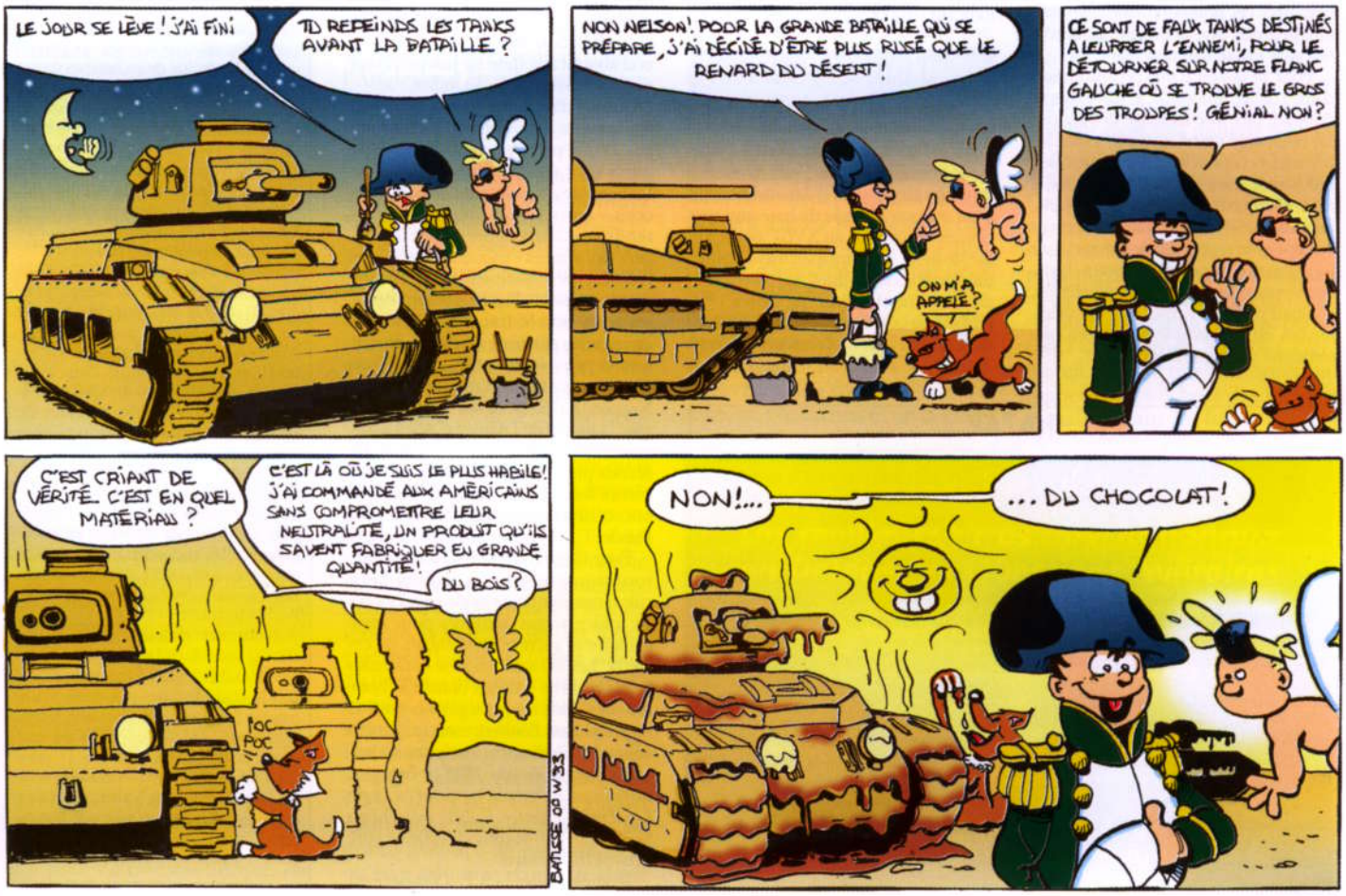
● **Simulations Workshop :**

Même si le thème n'apparait ici en revanche plus très original, voici *Solomon Sea* proposant toutes les grandes batailles aéronavales ayant opposé les Japonais aux Américains dans le Pacifique Sud en 1942-43. Les mécanismes s'inspirent directement de ceux mis en œuvre dans Victory at Midway (Command Magazine) avec, entre autres, un très classique système de jeu en « double aveugle » (1 carte par joueur).

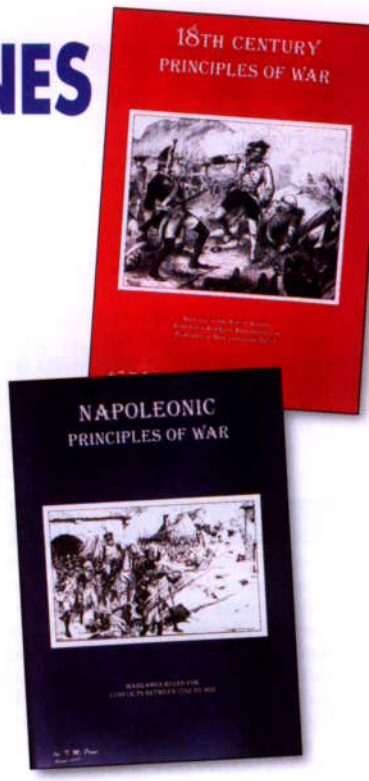
Site web: http://simulationsworkshop.tripod.com.

CIEL DE BATAILLE

par Batisse


LE JOUR SE LÈVE ! J'AI FINI
TU REPEINDS LES TANKS AVANT LA BATAILLE ?
NON NELSON ! POUR LA GRANDE BATAILLE QUI SE PRÉPARE, J'AI DÉCIDÉ D'ÊTRE PLUS RUSÉ QUE LE RENARD DU DÉSERT !
ON M'A APPELÉ ?
CE SONT DE FAUX TANKS DESTINÉS À LEURRER L'ENNEMI, POUR LE DÉTOURNER SUR NOTRE FLANC GAUCHE OÙ SE TROUVE LE GROS DES TROUPES ! GÉNIAL NON ?
C'EST CRIANT DE VÉRITÉ. C'EST EN QUEL MATÉRIAU ?
C'EST LÀ OÙ JE SUIS LE PLUS HABILE ! J'AI COMMANDÉ AUX AMÉRICAINS SANS COMPROMETTRE LEUR NEUTRALITÉ, UN PRODUIT QU'ILS SAVENT FABRIQUER EN GRANDE QUANTITÉ !
DU BOIS ?
POC POC
BATISSE 03 W 33
NON !...
... DU CHOCOLAT !

LES REGLES DE JEU AVEC FIGURINES



POUR LA rentrée, découvrons les listes d'armée *DBM* pour la « haute » antiquité et quelques nouveautés « Empire » et XVIII^e^.

Jean-Philippe IMBACH

Napoleonic Principles of War est fortement inspirée de *Principles of War*, règle pour le combat au XIX^e^ siècle présentée dans le *VaeVictis* 11. Cette version « Empire » n'est pas une extension de la règle initiale, mais une règle à part entière : il n'est pas nécessaire de posséder l'une pour jouer à l'autre, mais il est vrai que les mécanismes de jeu sont très similaires et qu'il est facile de passer de l'une à l'autre.

Par contre, l'échelle de jeu est différente : pour la période napoléonienne, les auteurs ont choisi la brigade comme unité de base. Ainsi, trois éléments d'infanterie ou de cavalerie représentent une brigade et non un bataillon d'infanterie ou un régiment de cavalerie. L'échelle de jeu est de fait plus « stratégique ». L'efficacité d'une unité est toujours simulée au travers de ses « points de force » qui représente à la fois la valeur et le nombre des combattants : ces points représentent soit une poignée de combattants aguerris, soit une masse de conscrits.

Pour ce qui est d'une reconstitution d'une bataille historique, je suis toujours dubitatif face à ce mélange des genres. En effet, avec un tel système, toutes les brigades occupent le même front, quels que soient leurs effectifs. Par contre, il est vrai que cela permet un jeu rapide, la puissance de tir, de combat au corps à corps et le moral d'une troupe étant fonction de ces points de forces. Indubitablement les parties sont accélérées, d'autant plus que l'ensemble des mécanismes est très simple et tient en une trentaine de pages aérées.

C'est pourquoi, *Napoleonic Principles of War* est devenue en quelque temps une règle très prisée des compétiteurs britanniques. Elle offre en outre nombre de subtilités. Par exemple, les figurines ne sont pas directement déployées sur la table de jeu, mais le joueur dispose de « marqueurs » — un par division et un nombre variable de leurres. Ces marqueurs sont remplacés par les figurines adéquates..., quand les officiers généraux adverses ont réussi à les repérer, en réussissant un test fonction de la distance, du type du terrain, des conditions de visibilité, etc. Ceci évite l'« omniscience » des généraux-joueurs et ajoute du piment aux parties. De plus, les officiers généraux possèdent des points d'action qui limitent leurs possibilités de réaction.

La moitié du livret A4 est consacrée aux listes d'armées pour la période. Trente-sept listes sont proposées, couvrant tous les belligérants de 1792 à 1815, y compris les Turcs Ottomans et les Mamelouks. Représentant dans chaque cas une armée « type », elles offrent peu de variété et ne sont pas aussi précises que les listes DBN.

En conclusion, *Napoleonic Principles of War* offre des mécanismes de jeu originaux, à une échelle de représentation différent (la brigade) par rapport à qui ce fait habituellement dans les règles de jeu d'histoire « Empire ». Sa jouabilité est sans conteste son point fort, au détriment il est vrai d'une possibilité de reconstitution fine des batailles historiques.

Napoleonic Principles of War, règle pour simuler le combat sous l'Empire. Publiée en anglais par T.M. Penn. Prix indicatif : 100 F.

18TH CENTURY PRINCIPLES OF WAR

Ce livret est une extension de *Napoleonic Principles of War*. Vous trouverez donc quatre pages d'amendements pour adapter la règle de base aux spécificités du combat au XVIII^e^ siècle. De fait, le livret est principalement constitué d'une série de listes d'armées organisée en cinq chapitres : de 1640 à 1740 en Europe continentale (dix-huit listes), de 1740 à 1790, toujours sur le continent (dix-sept listes), les îles britanniques de 1660 à 1796 (neuf listes), l'Amérique du nord, de 1760 à 1813 (sept listes), et, enfin, les lointaines Indes orientales et le Moyen-Orient, de 1660 à 1805 (quatorze listes). Notez que cinq pages de règles supplémentaires sont prévues pour cette dernière période qui voit l'emploi de troupes très spécifiques (comme les éléphants).

On retrouve dans ce livret tous les avantages et les inconvénients de *NPW* : les mécanismes sont d'une extrême jouabilité, mais les listes sont un peu « frustres » et manquent de variété. Néanmoins, les amateurs de ces « principes de guerre » ne seront pas déçus et pourront se lancer dans la reconstitution des combats de la guerre en dentelles, période malheureusement trop peu jouée en France.

18th Century Principles of War, extension pour simuler le combat au XVIII^e^ siècle. Publiée en anglais par T.M. Penn. Prix indicatif : 100 F.

KAZAR

Une fois n'est pas coutume, nous avons ce mois-ci le plaisir de saluer une production artisanale française. *Kazar* se présente comme une règle générique et déclinable sur de multiples supports. En effet, si les grands principes de *Kazar* sont à l'origine conçus pour le médiéval-fantastique (nous en reparlerons donc dans le numéro 1 de *Ravage* à paraitre en septembre), le système peut tout à fait être adapté à la période napoléonienne, aux conflits de la seconde moitiée du XIX^e^ siècle ou encore à l'Antiquité. Gilbert Fortuné son créateur a même poussé « l'universalité » de son jeu jusqu'à proposer une version sur hexagones et une variante par correspondance... sans dés ! *Kazar* fait appel à toutes les gammes de figurines actuellement disponibles sur le marché et ce, quelque soit leur échelle, les joueurs potentiels ne devraient donc pas rencontrer de difficultés pour la constitution de leurs armées. L'ensemble se présente sous la forme d'un livret dactylographié et broché de 76 pages, exemples de jeu et tableau compris. *Kazar* donne une impression de détails assez impressionnante, rien ne semble avoir été oublié depuis la constitution des lignes de batailles jusqu'aux manœuvres éxecutables en cours de parties en passant par les actions de réactions aux mouvements adverses. Le créateur du jeu est manifestement un vieux routier qui a puisé dans de multiples sources (*DBM*, *Demonworld* et *Warmaster* semble -t-il) tous les éléments qui lui paraissaient pertinents tout en rajoutant les points de règles dont il aurait toujours révé sans qu'aucun système ne lui fourniss, comme quoi on est jamais mieux servi que par soi-même. A suivre dans *Ravage* N°1.

CAMPAGNE DE L'ÉTÉ 1808 EN ESPAGNE

Après les plaines froides et ventées de Pologne en décembre 1806 (objet de l'avant dernier livret de Diégo Mané), nous retrouvons les soldats de l'Empereur sous le chaud soleil d'Espagne, dans une contrée aride et accidentée. De fait, cette nouvelle production traite de l'été « noir » que connut l'armée française en 1808 : victoire éclatante à Medina del Rio Seco — le 14 juillet ! — mais échec sanglant lors du premier siège de Saragosse — de juin à août — et désastre de Bailen — bataille le 19 juillet et capitulation sans gloire le 22. Tout ceci aboutit à la fuite de Joseph (Bonaparte) de Madrid, le 30 juillet.

À plus d'un titre, cette période est intéressante à simuler sur nos tables de jeu. D'une part, les combattants espagnols sont équipés de superbes uniformes bigarrés que les « as du pinceau » auront beaucoup de plaisir à rendre sur leurs figurines. Cela changera des armées « monochromes » que l'on rencontre habituellement. D'autre part, ces faibles Espagnols sont opposés à une armée française constituée en majeure partie de conscrits, de régiments provisoires et autres légions diverses et variées. À l'automne, lorsque Napoléon déferlera sur la péninsule avec la moitié de l'Armée d'Allemagne, ces mêmes régiments espagnols ne seront plus du tout de taille à lutter contre les « vieilles moustaches » qui ont vaincu l'Autriche, la Prusse et la Russie.

Pour l'heure, comme à l'accoutumé, vous trouverez dans ce dernier fascicule d'une cinquantaine de pages toutes les informations pratiques pour comprendre et recréer les combats de cet été là. Les caractéristiques nationales et les ordres de batailles, donnés à l'homme près, sont toujours prévus pour la règle *Les Trois Couleurs*, mais facilement adaptables à d'autres systèmes de jeu.

Campagne de l'été 1808 en Espagne, historique et scénarios pour la règle *Les Trois Couleurs*. Publié par Diégo Mané, 126 rue Mazenod, 69003 Lyon. Prix : 110F Franco.

Remerciements à P. Lempereur.

LE « BOOK 1, 2nd EDITION » EST SORTI !

Attendu depuis de longs mois, le livret consacré à la haute antiquité est le dernier des quatre livrets de listes d'armées DBM à être réédité. Cette deuxième édition est bien sûr adaptée à la version 3.0 de la règle (notez bien qu'il n'y a pas de lien entre les versions des listes d'armées et les versions de la règle).

Le nombre de listes est strictement identique à la précédente édition. Tout au plus leur ordre a changé, en fonction des dates de début des listes. Néanmoins, le livret a gagné une dizaine de pages. En effet, les auteurs ont pris en compte le résultat de recherches toutes récentes : les modifications sont substantielles pour beaucoup de listes et les commentaires ont souvent été complétés.

Notez d'une manière générale, l'apparition d'un nombre important de Bd, surtout (F). L'infanterie lourde égyptienne par exemple ne peut plus être Sp, mais seulement Bd (O) ou (F). De plus, vous n'aurez plus qu'un seul LH au lieu de deux et les archers peuvent être (I) ou (O), au choix. Maintenant les Hoplites servant sous les Perses Achéménides sont obligatoirement Irr Sp (I) et 6 au maximum. Pour avoir jusqu'à une douzaine de Sp (O) (toujours irrégulier), il faut prendre un général allié grec. En version tardive, l'infanterie perse passe en Bw ou Ps, puis également en Ax.

Bref, ce livret nécessitera une relecture approfondie et minutieuse, d'autant plus que nombre d'armée, en particulier celles comportant des Ax (I), deviennent plus efficaces à la lumière des amendements apportés par la 3.0. Bonne lecture !

Note : une malencontreuse erreur s'est glissée dans la présentation de DBM v3.0 (VV précédent). Rectificatif : la règle stipule que, quand une troupe fait un score supérieur face à une troupe (S) ou supérieur ou égal face à du (I), elle reçoit un « – 1 » dans le premier cas, un « + 1 » dans le second. De fait, l'écart entre les (S), les (O) et les (I) est moindre qu'avec la 2.1, mais plus important que ce que laissait penser ma rapide présentation.

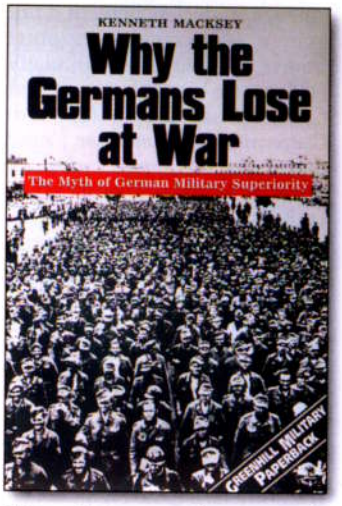
LA BIBLIOTHEQUE STRATEGIQUE

Laurent Henninger

Parmi les nouveautés Ospreys que j'ai retenues, un numéro de la série « Elite », ***Buccaneers 1620-1700***, qui complète parfaitement le numéro sur les pirates, sorti l'année dernière. Illustré par Angus McBride, ce volume nous transporte avec bonheur dans les Caraïbes du XVII[e] siècle, lorsque aventuriers anglais, français et hollandais défiaient l'empire espagnol. À la lecture, on ne peut s'empêcher de faire un parallèle avec les brigands et autres cavaliers légers d'Europe orientale et balkanique, aux mêmes époques, à la différence près que les boucaniers étaient plutôt des fantassins, qu'ils pratiquaient plus encore que leurs « homologues » cosaques, hussards et autres haïdouks les opérations de commando, parfois à grande échelle, et que les bateaux remplaçaient les chevaux lorsqu'il leur fallait couvrir d'importantes distances. Mais ils étaient eux aussi des marginaux cherchant à se tailler un domaine de liberté et de survie précaire dans un espace de plus en plus – mais pas encore totalement – sous l'emprise des bureaucraties étatiques modernes. De lointains précurseurs des anarchistes, en somme. En outre, et là encore comme leurs alter ego orientaux, ils furent progressivement mercenarisés, et donc « récupérés » par des puissances étatiques rivales de l'Espagne qui surent mettre à profit leurs talents, de même que les pandours, hussards et cosaques furent intégrés dans les appareils militaires des monarchies européennes... Ils eurent néanmoins une pérennité bien plus faible. Un beau volume, qui se lit bien évidemment comme un roman d'aventures tragiques.

La série « Campaign », quant à elle, s'enrichit de trois numéros. Le premier porte sur la célébrissime bataille de Crécy, en 1346, sur laquelle nous ne reviendrons pas trop longuement, tant il est vrai que le récit de la stupidité tactique de la chevalerie française fait toujours trépigner de rage... En revanche, excellente initiative que de publier un volume sur l'ultra importante, mais quasi-méconnue en France, bataille de Nicopolis, en 1396. Cette bataille qui ponctua la « dernière croisade » vit en effet l'échec d'une armée de chevaliers venus d'Europe occidentale face aux Turcs sur le territoire de l'actuelle Bulgarie, et elle est, avec celle de Kosovo et la prise de Constantinople, en 1453, l'un de ces événements majeurs qui allaient sceller le sort des Balkans jusqu'à nos jours. Le texte de cet ouvrage est, bien entendu, du spécialiste de tout ce qui concerne l'Orient – au sens large – chez Ospreys : David Nicolle. Du solide, donc. Enfin, un volume sur la bataille de Bosworth, en Angleterre en 1485, durant la guerre civile dite « des Deux Roses », réjouira les amateurs de Shakespeare, qui savent que c'est à la fin de cette bataille que, se sachant perdu, le roi Richard III avait hurlé : « *Un cheval ! Mon royaume pour un cheval !* »... D'un point de vue plus historique, on est frappé de voir à quel point les Anglais, qui avaient pourtant su être en avance dans le domaine tactique avec leur infanterie d'archers, et ce jusqu'au début de ce même XV[e] siècle, étaient, à la fin, et donc alors que la Renaissance avait déjà bien commencé, encore assez largement archaïques avec leurs armées reposant essentiellement sur la chevalerie et uniquement sur les archers dans le domaine de l'infanterie ; en revanche, ils ne possédaient que peu ou pas de canons, d'arquebusiers, de hallebardiers, de piquiers, ou de cavalerie légère, en somme toutes les nouvelles armes qui commençaient déjà à se répandre dans les armées continentales. Dans le domaine des armées terrestres tout au moins, l'Angleterre était bel et bien en train de rater le coche de la « révolution militaire ».

Why the Germans Lose at War – The Myth of German Military Superiority, de Kenneth Macksey (éd. Greenhill Books), est l'un de ses livres salutaires qui paraissent depuis plusieurs années et dont je ne manque jamais de rendre compte : ils me font en effet trop plaisir pour que je me prive du bonheur consistant à leur faire de la publicité ! Car le mythe de la supériorité militaire allemande est bel et bien l'un de ceux qu'il me semble parmi les plus importants à détruire dans le petit monde de l'histoire militaire ; l'admiration pour l'armée allemande étant, à mon sens, non seulement déplacée et illégitime en termes moraux et humains (et oui, il faut y penser !), mais au moins autant en termes « professionnels » (techniques, tactiques, opérationnels, stratégiques, en bref, militaires). Par conséquent, toute étude historique pouvant contribuer à renverser un mythe encore solidement ancré dans les esprits d'un grand nombre de gens ne peut qu'être salutaire et mérite donc



d'être saluée et vantée comme telle. A fortiori lorsqu'elle est de qualité, comme ce livre qui, tout en étant principalement consacré à la Seconde Guerre mondiale, remonte jusqu'au début du XIX[e] siècle pour comprendre comment l'armée prussienne, puis allemande, s'est engagée dans une impasse stratégique, opérationnelle, tactique et doctrinale (sans même parler des impasses humaine et politique...) après avoir atteint les cimes que l'on sait à l'époque du grand Moltke. Bien évidemment, après avoir atteint de tels sommets, elle disposera encore longtemps de « beaux restes », mais qui ne furent guère autre chose qu'un capital précieux que des héritiers indignes et dégénérés dilapidèrent sans être capables de le faire fructifier, comme c'est souvent le cas dans les grandes familles. Répétons-le pour la pénultième fois : l'excellence tactique ne suffit pas à gagner les guerres ! Partant du constat – évident – que l'armée allemande a subi par deux fois des défaites écrasantes dans un même siècle, Macksey se demande si les causes de ces catastrophes sont à rechercher dans le hasard et la « fortune » (ou plutôt l'infortune, en l'occurrence) de la guerre, ou au contraire dans l'histoire, dans des structures et dans un style de commandement. On aura compris que l'auteur penche vers le second type d'explications. Selon lui, un État comme l'Allemagne, avec tous les handicaps (en particulier physiques) qu'il possédait, n'aurait jamais du adopter de façon définitive et dogmatique un style guerrier axé sur l'agressivité et le militarisme. Le drame atteignit son paroxysme lorsque ce style guerrier en vint à se transformer en une idéologie paranoïaque, autocentrée, et s'alimentant elle-même de ses propres fantasmes, processus qui avait commencé bien avant le nazisme, en fait dès Guillaume II. Macksey dénonce ici, pêle-mêle, une politique à courte vue, une tendance à systématiquement sous-estimer l'ennemi et à le mépriser, à croire à sa propre propagande, et enfin la politisation des états-majors. Un ouvrage majeur pour acquérir une compréhension globale et tout en perspectives nouvelles des deux conflits mondiaux du XX[e] siècle.

Pour les passionnés de questions tactiques, voire « micro tactiques », j'ai récemment trouvé un ouvrage déjà « ancien » (puisque paru en 1990) : ***Canopy of War – Jungle Warfare, from the earliest days of forest fighting to the battlefields of Vietnam***, de Bryan Perrett (éd. PSL, en Grande-Bretagne). Il s'inscrit dans une série de livres sur des formes particulières de combat dans des milieux géoclimatiques spécifiques : désert, arctique, rivières et zones côtières. Or, avec la ville, la jungle est certainement l'environnement de combat le plus dangereux et le plus ingrat qui soit, et l'auteur nous le prouve amplement dans cet ouvrage dressant un large panorama d'exemples, analysés avec un œil tactique très sûr. Après un rappel sur les échecs des légions romaines dans les forêts germa-

En direct des Etats-Unis et du monde entier

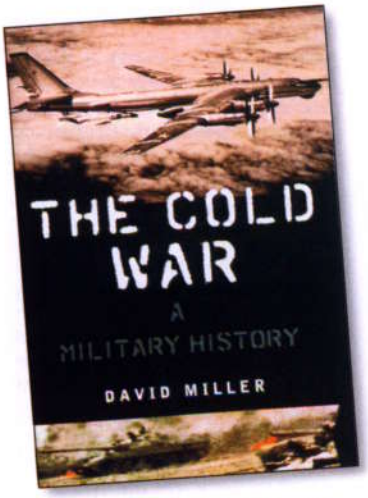
Les meilleurs titres internationaux en Défense et Questions Militaires

Rapports officiels • Manuels de l'US Army • Histoire militaire
Doctrine • Systèmes d'armes • Intelligence • Wargaming

Tous ouvrages étrangers sur commande
Fret aérien hebdomadaire des Etats-Unis

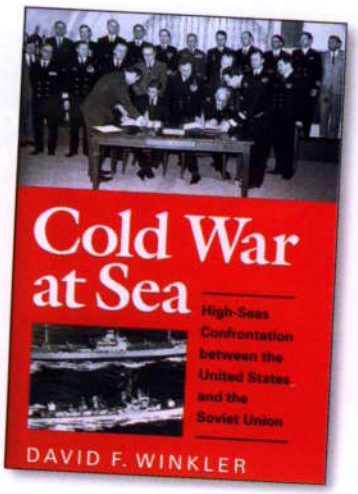
Bulletin signalétique gratuit sur simple demande à
WORLD DATA – 10, rue Nicolas Flamel 75004 PARIS
Tél. : 01. 42. 78. 05. 78 – Fax : 01. 42. 78. 14. 72
E-mail : worldata@club-internet.fr
Librairie ouverte du lundi au samedi de 10 h à 18 h 30.

niques, puis sur les nombreux combats « forestiers » menés par les Français et les Anglais en Amérique du Nord au XVIII[e] siècle, Perrett aborde les guerres coloniales du XIX[e] siècle, lorsque les troupes britanniques, encore imprégnées de schémas tactiques « napoléoniens », durent s'adapter aux théâtres d'opérations indien ou birman, ou lorsque les Américains se lancèrent dans la conquête des Philippines, en 1898. Mais le gros de l'ouvrage reste consacré au XX[e] siècle : adaptation à la jungle, par les Japonais, des tactiques d'assaut mises au point par les Allemands à la fin de la Première Guerre mondiale, réponses américaines, australiennes et britanniques ; succès britanniques en Malaisie dans les années 50 et 60 ; échec français en Indochine ; échec américain au Vietnam. Les réflexions que ce dernier conflit inspirent à Perrett sont passionnantes : l'armée américaine a ainsi révolutionné le combat en jungle par l'introduction massive de la technologie qui, pour la première fois, est partiellement parvenue à faire ployer une nature jusqu'alors omnipotente. Selon Perrett, la guerre du Vietnam reste le meilleur exemple, à travers l'histoire, d'un affrontement titanesque entre la puissance de feu et celle de la volonté. Cette dernière y a triomphé, mais à quel prix...

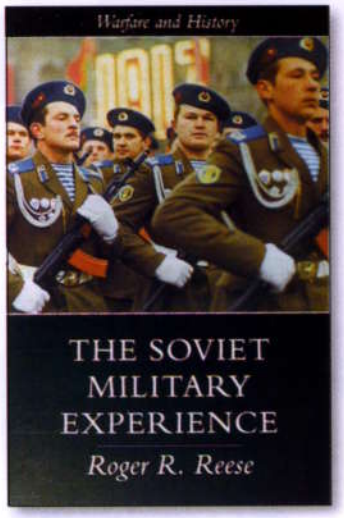


Les amateurs d'histoire « très contemporaine » (des années 50 aux années 80) ne manqueront pas de se pencher sur deux ouvrages particulièrement passionnants sur les aspects militaires de cinquante années de guerre froide. Le premier, ***The Cold War – A Military History***, de David Miller (éd. St. Martin's Press, New York), constitue à ce jour l'étude la plus complète publiée sur cette question. L'auteur y présente de façon exhaustive non seulement l'organisation des deux grandes alliances opposées, l'OTAN et le pacte de Varsovie, mais également l'évolution de leurs stratégies, de leurs armées et de leurs équipements. Mais il aborde aussi certains points particuliers, tels que la question militaire de Berlin, l'emploi des armes nucléaires tactiques, les éventualités d'une guerre nucléaire stratégique, les coûts financiers des armements, et les processus qui auraient pu amener au déclenchement d'une guerre. L'ouvrage est en outre bourré de tableaux récapitulatifs et d'annexes bien utiles. Le second, ***Cold War at Sea – High-Seas Confrontation Between the United States and the Soviet Union***, de David F. Winkler (Naval Institute Press, Annapolis, USA), se penche plus particulièrement, comme son titre l'indique, sur les questions navales (mais le précédent les aborde également). Winkler a choisi pour sa part de structurer son ouvrage non pas selon un plan thématique, comme Miller, mais selon un plan chronologique, ce qui nous rapproche plus d'une authentique démarche d'historien. Il étudie ainsi la progressive montée en puissance de l'URSS sur les océans depuis le début des années 50, d'abord très lente puis s'accélérant subitement à partir de la décennie suivante sous l'impulsion de l'amiral Gorschkov. Dans ce livre truffé d'anecdotes parfois tragiques, parfois cocasses, Winkler insiste tout particulièrement sur les incidents navals et sur les traités qui furent signés pour empêcher qu'ils ne dégénèrent, le tout sur fond d'affrontement stratégique global dans lequel aucun des deux protagonistes (mais peut-être surtout les Américains...) ne perdait de vue le fait que de tels instruments juridiques ne devaient en rien interférer avec l'application d'une politique de puissance...

Ses deux ouvrages raviront tous ceux qui, pendant des années, ont joué aux ***Fleets***, à ***Harpoon***, à ***NATO – Next War in Europe***, à la série des ***Central Front***, et autres WWIII. Cela leur permettra peut-être de ressortir ces petits bijoux des placards où ils moisissent depuis une dizaine d'années, d'en réévaluer la pertinence et d'en réétudier les scénarios, mais aussi – pourquoi pas ? – d'en créer de nouveaux.



Encore un livre analysant l'histoire et l'évolution de l'armée soviétique dans sa globalité : ***The Soviet Military Experience***, de Roger R. Reese (éd. Routledge, Londres). L'auteur articule son ouvrage selon un plan chronologique : naissance de l'Armée rouge, guerre civile 1917-21, entre-deux guerres, Seconde Guerre mondiale (pardon, « Grande Guerre patriotique »...), guerre froide (1946-91), ère Gorbatchev et guerre d'Afghanistan. Ce qui permet à Reese de faire le constat suivant : alors que les dirigeants bolcheviks cherchaient à faire de ce nouveau type d'armée une « école du socialisme » qui n'aurait rien à voir avec les armées « tradition-



UNE BONNE RECETTE

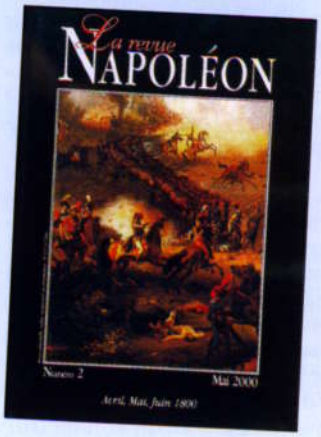
La courte 2[e] campagne d'Italie voit se dérouler l'une des batailles les plus critiques pour Bonaparte même si elle se termine par sa victoire, grâce à l'action décisive des généraux Kellermann et Desaix.

Cette bataille de Marengo est le thème d'un récent ***Campaign*** de chez Osprey, le n°70, d'une qualité tout à fait honorable tant sur le fond que sur la forme. Les lecteurs intéressés par les troupes engagées dans cette campagne peuvent se référer aux ***Men-At-Arms*** n°176, 181 et 299 qui traitent respectivement de l'infanterie, de la cavalerie et des troupes spéciales autrichiennes. Ces ouvrages embrassent cependant toute la période napoléonienne et passent rapidement sur les campagnes d'Italie. Le MAA n°257, ***Napoleon's campaigns in Italy*** est, de ce point de vue, beaucoup plus complet car couvrant uniquement la période 1796–1800. Il traite surtout des armées et des opérations, de Ceva à Marengo.

Pour ceux que l'anglais rebute, mentionnons ***Napoléon Bonaparte, 2[e] campagne d'Italie*** chez Pygmalion de J. Tranié et J.C. Carmigniani. Ce beau livre, qui s'appuie sur une iconographie abondante et d'excellente qualité, consacre une partie entière à Marengo avec un ordre de bataille très détaillé, en particulier pour l'armée française.

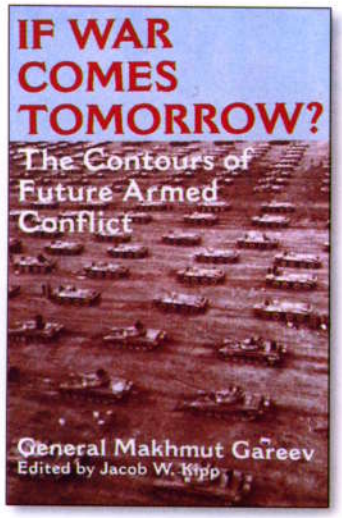
Signalons enfin l'arrivée de ***La revue Napoléon*** au titre suffisamment éloquent quant au contenu et qui ravira les amateurs. Elle ambitionne de présenter chronologiquement la période allant de Brumaire jusqu'à l'effondrement impérial, et le premier numéro traite par conséquent surtout des mois de janvier, février et mars 1800. Ce trimestriel veut aborder, non seulement l'histoire militaire mais aussi tous les autres aspects de la période napoléonienne avec des spécialistes tel que Frédéric Bey, bien connu des lecteurs de *VaeVictis*, et rien moins que Jean Tulard, grand historien de cette période qui nous détaille la création de la préfecture de police de Paris dans le numéro 1. Ce même volume nous offre un article sur la Garde Consulaire, ancêtre de la garde Impériale, et durement engagée à Marengo. Le numéro 2 – avril, mai, juin - compte, bien sûr, non seulement un article sur ladite bataille mais plusieurs autres sur le passage du Saint-Bernard, le général Desaix, le siège de Gênes, etc ... Bref, un régal pour les passionnés.

Pour terminer, nous vous conseillons l'excellent ***The Art of War of Revolutionary France, 1789-1802*** de Paddy Griffith chez Greenhill qui embrasse bien évidemment une période beaucoup plus conséquente. Ce travail brosse, non pas le tableau des opérations militaires mais s'attache d'abord à l'étude de l'administration (le gouvernement, les représentants en mission), de la stratégie (les théâtres d'opération, les généraux) et des tactiques (les batailles et les corps de troupe) des armées françaises de l'époque. Un seul regret, la dimension idéologique semble insuffisamment évaluée, or, les guerres de la Convention sont d'abord présentées comme des luttes de libération.



Philippe Naud.

nelles » de leurs ennemis, ils échouèrent au point que l'armée soviétique est finalement devenue exactement l'inverse de ce pour quoi elle avait été créée : une force élitiste, rude et inhumaine... Reese nous décrit ce processus paradoxal en détail dans un petit livre d'une clarté et d'une facilité de lecture déconcertante, en mettant l'accent sur les aspects sociaux et politiques de ce processus, sans négliger toutefois (loin de là !) les questions tactiques et opérationnelles. Un ouvrage de référence sur cette « expérience », ce « laboratoire » militaire unique dans l'histoire.

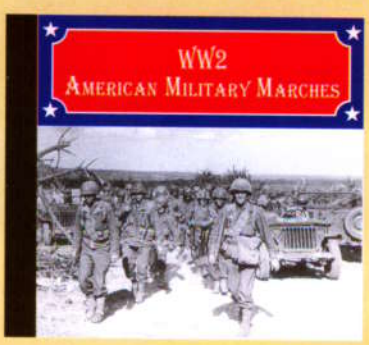


If War Comes Tomorrow ? – The Contours of Future Armed Conflict, du général Makhmut Gareev (éd. Frank Cass, Londres), est à lire avec le plus grand intérêt par tous ceux qui s'interrogent sur l'avenir de la guerre et des forces armées, et cherchent également à trouver un autre son de cloche que la langue de bois en provenance des institutions françaises, ou bien des seules prédictions des militaires et des analystes américains. Ils trouveront là en effet le point de vue d'un militaire russe, mais qui est aussi un pur produit de l'armée soviétique de la « grande époque ». Par-delà quelques lourdeurs (là encore, on n'efface pas en quelques années plusieurs décennies de pratiques staliniennes ; bon sang ne saurait mentir...), ce livre présente en effet des analyses et des prospectives assez originales, tout au moins pour les Occidentaux que nous sommes. En outre, les idées développées ici par Gareev sont également le reflet des objectifs stratégiques du nouvel État russe, lesquels rompent radicalement avec ceux de l'ex-URSS. Une analyse du conflit tchétchène à la lumière des concepts présentés dans ce livre serait ainsi à faire. En tout état de cause, une nouvelle pensée militaire russe est bel et bien en train de naître, et cet ouvrage en constitue l'une des premières fondations. À bon entendeur...

Pour les amateurs de questions d'actualité et de géopolitique, l'ouvrage d'Olivier Guillard, ***La stratégie de l'Inde pour le XXI^e siècle*** (éd. Economica) comble un vide : l'étude du rôle d'une nation qui s'annonce d'ores et déjà comme l'un des grands acteurs géostratégiques de l'avenir. Or, les Occidentaux, et les Français en particulier, avaient singulièrement eu tendance à l'oublier depuis longtemps au profit de la Chine, de la Russie ou du monde islamique. Peut-être considérions-nous encore le sous-continent indien comme un domaine réservé de l'impérialisme britannique ? Toujours est-il que ce livre-là permet de bien comprendre l'importance d'une puissance régionale, nucléaire, économique, démographique, scientifique, navale et militaire avec laquelle il faudra désormais compter. Mais peut-être aussi la publication de cet ouvrage n'est-elle pas totalement étrangère au fait que les milieux militaires et industriels (d'armement !) français s'intéressent de plus en plus à l'Inde depuis quelques années ?...

Une curiosité : ***L'histoire revisitée – Panorama de l'uchronie sous toutes ses formes***, de Éric B. Henriet (éd. Encrage/Les Belles Lettres). L'auteur y a en effet recensé toutes les tentatives d'écrire des « histoires alternatives » à l'histoire « réelle » de l'humanité. Les typologies qu'il établit sont intéressantes et le livre reste très plaisant à lire, a fortiori pour des joueurs d'histoire dont c'est tout de même un peu la vocation de pratiquer régulièrement un tel exercice, un peu à la manière de Monsieur Jourdain faisant de la prose sans le savoir. Et ce, d'autant plus que l'auteur s'étend assez longuement sur les wargames américains qui ont fait florès dans les années 70 et 80 sur des thèmes « uchronique ». L'étude d'Éric Henriet permet de porter un regard critique et distancié sur cet exercice, ce jeu intellectuel si particulier et pas toujours idiot, à condition qu'il soit pratiqué avec distanciation, discernement et prudence. ❐

MILITARY MUSIC COLLECTORS



Superbe CD comprenant les principales marches militaires de l'**Armée US**, dont la plupart totalement inédites.
Inclus : Washington Post March / Semper Fidelis / General Patton March / Anchors Aweigh / The Marine's Hymn / Guadalcanal March / D-Day March / Franklin D. Roosevelt March…
Longue durée

150 Fr + 20 Fr de port

NEW

OFFRE EXCEPTIONNELLE

260 Fr
+
30 Fr de port

Pour la première fois sur CD !
Les plus grandes marches militaires de la **Wehrmacht** (enregistrements stéréo remasterisés) + versions originales enregistrées entre 1938 et 1945.
Inclus : Heili Heilo / Alte Kameraden / Preussens Gloria / Horst Wessel lied… (Instrumental et choeurs)
Longue durée

150 Fr + 20 Fr de port

Envoyez votre règlement à l'ordre de :

VMS Diffusion - 23, rue des Religieuses - P.O. Box 119 - Moissac TG 82202 - France -
Tél. : 05 63 04 43 47 - Fax : 05 63 04 44 04

Paiement par Chèque/Mandat/Carte Bleue (Visa/Mastercard + exp. date)

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

Toutes les nouveautés

Rubrique réalisée par C. Coquet, avec le soutien de tous les peintres cités. Photos Nicolas Stratigos

LES HOPLITES — Old Glory 15 mm

LES SPARTIATTES — Wargame Foundry 25 mm

La constitution d'une armée grecque de l'époque classique permet au peintre de donner libre cours à ses talents : le rendu des boucliers est primordial. Par contre, si vous n'êtes pas un expert du pinceau, préférez une armée spartiate, beaucoup plus sobre.

Peinture Cristophe Coquet (hoplites) et Cyril Bony

LES PHALANGITES — Old Glory 15 mm

Evolution de la phalange grecque, la phalange macédonienne assure à Alexandre le Grand un point d'appui inébranlable autour duquel sa cavalerie peut manoeuvrer.

Peinture Edgar André

LA LEGION NAUTIQUE — Essex 15 mm

Pour rompre la monotonie des légions, vous pouvez vous constituer une légion nautique à l'équipement spécifique.

Peinture Edgar André

Alain Toulller Figurines

9, rue de la Tour – 06510 Gattières

Tél. : 04. 93. 08. 66. 41

Nouveautés 15 mm

Antique :

Les romains bas empire (nouvelle gravure)

Ier Empire :

Russie : artillerie et commandement
La boite d'armée russe 400 F

Vente par correspondance.
Catalogue disponible contre 3 timbres.

GAUTHEY MINIATURES

264, rue de la Mare à Quenette - 77000 - VAUX LE PENIL

Tél / Fax : 01.64.38.55.70

EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE

Catalogue disponible sur simple demande

NOUVEAU !
La gamme des décors en résine pour le 25-30 mm s'agrandit.

NOUVEAU !
De nombreuses armées pour WARHAMMER ANCIENT BATTLES en 25 mm pour 1 000 frs la boite d'armée, comprenant de 1 500 à 2 000 points (liste d'armée et conseils de peinture fournis)

LES TRIREMES — Navwar 1/1200

Navwar produit une vaste gamme de navires antiques qui peut être utilisée pour représenter des éléments navals à DBM ou reconstituer des batailles navales de cette époque.
Peinture Edgar André

LES GERMAINS — Old Glory 15 mm

LES GERMAINS — Wargame Foundry 25 mm

LES GERMAINS — First Korps 25 mm

Avec la version 3.0 de DBM, les armées irrégulières d'infanterie sont plus efficaces. Nul doute que l'on retrouvera fréquemment des Germains sur les tables de jeu, d'autant plus que ces féroces combattants sont très populaires auprès des joueurs.
Peinture Edgar André et Cyril Bony (WF et First Korps)

JEUX DESCARTES WAGRAM

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

DESCARTES BOUTIQUES

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS
TEL. : 01. 42. 27. 50. 09 FAX : 01. 42. 27. 20. 81

Chariot Han, Dixon 25 mm – Peinture Christophe Coquet

FIGURINES ESSEX 25 mm

Promotion exceptionnelle (dans la limite des stocks disponibles)
Lot n°1 : SUCCESSEURS D'ALEXANDRE
Assortiment varié avec 1 général monté, 7 cavaliers lourds, 6 cavaliers légers, 24 phalangites, 12 peltastes, 6 archers crétois, 2 officiers à pied et 5 peltastes Thraces ..... **324 F au lieu de 648 F**

NOUVEAUTÉ DIXON 25 mm

Lot n°2 : Chinois Han (202 av. JC - 25 ap. JC), 1 Char (avec 4 chevaux et 3 guerriers) et4 cavaliers variés ..... **198 F**

ESSEX 15 mm

Lot n°3 : Boite d'armée " français 1815 " comprenant 16 fantassins de la Garde, 48 fantassins de ligne, 12 officiers à pied, 8 cuirassiers, 8 hussards, 8 dragons, 9 officiers de cavalerie, 6 artilleurs, 2 canons de 12 livres ..... **360 F**

RÈGLES EN ANGLAIS

Lot n°4 : De Bellis Multitudinis 3.0 la nouvelle mouture de la règle WRG avec le « DBM Book 1 » détaillant les armées bibliques (en anglais exclusivement) ..... **148 F**

WARGAMES V.O

Lot n°5 : Austerlitz 1805 (GMT) : L'une des plus glorieuses batailles de Napoléon, ce jeu comprend 4 cartes, 1120 pions et plusieurs scénarios **599 F**

NOUVEAUTÉS OSPREY (en anglais)

Lot n°6 : CAMPAIGN 67 : SARATOGA 1777 ..... **129 F**
Lot n°6a : CAMPAIGN 70 : CRECY 1346 ..... **129 F**
Lot n°7 : ELITE 69 : BUCCANEERS 1620-1700 ..... **109 F**
Lot n°8 : MEN AT ARMS 342 : US ARMY WORLD WAR II (1) PACIFIC ..... **99 F**

Je désire recevoir :
Lot N° 1 ..... exemplaires au prix de **324 F** = ... F
Lot N° 2 ..... exemplaires au prix de **198 F** = ... F
Lot N° 3 ..... exemplaires au prix de **360 F** = ... F
Lot N° 4 ..... exemplaires au prix de **148 F** = ... F
Lot N° 5 ..... exemplaires au prix de **599 F** = ... F
Lot N° 6 ..... exemplaires au prix de **129 F** = ... F
Lot N° 6a ..... exemplaires au prix de **129 F** = ... F
Lot N° 7 ..... exemplaires au prix de **109 F** = ... F
Lot N° 8 ..... exemplaires au prix de **99 F** = ... F
Participation aux frais de port ..... **40,00 F**
Ci-joint mon règlement de ..... F

à l'ordre de **JEUX DESCARTES**

Nom ..... **Prénom** .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... **Ville** .....
Tél. : .....

Le catalogue DESCARTES est disponible sur demande contre 2 timbres à 3 F

VV SEPTEMBRE / OCTOBRE 00

LES VIKINGS — Essex 15 mm

Pas ou peu protégés, armés d'une arme dans chaque main ou d'une hache à deux mains, les Berserkers Vikings se lancent dans une charge impétueuse et féroce pour briser la ligne adverse.
Peinture Edgar André

LA GUERRE DE CENT ANS — Citadel 25 mm

Les archers « bretoniens » de la gamme fantastique Citadel/Games Workshop font d'excellents archers de la Guerre de Cent Ans, pour peu qu'ils soient peints de manière historique.
Peinture Christophe Coquet

LE VILLAGE — Hudson ALLEY 25 mm

La large gamme Hudson Allen permet de se préparer de superbes villages pour les jeux d'escarmouche.
Peinture Martial Lechalier

L'armée française incorpore de nombreux régiments « étrangers », comme le régiment de Jansen levé en Suisse.
Peinture Eric Veitl

LA GUERRE EN DENTELLES — Front rank 25 mm

Si vous êtes lassés des tricornes, optez pour les coiffes « exotiques »" des grenadiers russes à cheval et des lanciers bosniaques levés par la Prusse.
Peinture Eric Veitl

R E K K

REK
70, Bld Daloz
62520 Le Touquet
Tél. : 03.21.05.44.94
Venez consulter notre catalogue sur site internet :
www.touquet.com.
(Maintenant par l'autoroute A16 à 2h de Paris)
Ouvert 7 jours sur 7

La société Rek Editions propose le jeu d'histoire Héroïka dans son nouveau magasin

La Boutique Héroïka : un accueil exceptionnel vous attend dans un cadre idéal
Vous pourrez tous les jours vous initier à Héroïka (toutes époques)
Spécialiste de la figurine de jeux et de collections
Distributeur de :
MINIFIGS, TOULLER, FOUNDRY et OLD GLORY
Possibilité de commander vos figurines peintes
Plus de 10 000 figurines peintes 1er Empire 15 mm sont à votre disposition
Offre de remise exceptionnelle de figurines peintes de notre stock pendant un mois
Vente par correspondance
Paiements par Cartes bancaires
Distributeur exclusif de tapis de flocage adhésif (pour vos champs de bataille)
Spécialiste des décors de champs de bataille

La BD et le CD Rom Héroïka sont disponibles : nous contacter pour tout renseignement et recevoir un catalogue gratuit.

Tél. : 06.08.57.27.20 (7/7 jours)

EXO KIT

EXO KIT

Tél. : 01.39.87.38.95 – Fax :01.39.85.01.91.
14, rue du Moulin d'Etif 95500 GONESSE
LEADER VPC 20 mm ***CATALOGUE 10,00 F***
SITE : **http://www.exokit.com** Email : **eexokit@aol.com**

Retrouvez-nous au Monde du Jeu, Espace Auteuil, Place de la Porte d'Auteuil du 20 au 22 octobre prochain

NOUVEAUTÉS DECORS 20mm PN SUD MODELISME
Les figurines et matériels existent déjà, il ne manquait que les formidables défenses côtières du Mur de l'Atlantique, pour pouvoir reconstituer avec réalisme les fameux combats du 06 juin 1944.
Ceci est maintenant chose possible grâce à cette nouvelle gamme !
Demandez nous la liste complète des blockhaus et des obstacles de plage avec une enveloppe timbrée ou
venez la découvrir au MONDE DU JEU

LES GENERAUX RUSSES — Toulier 15 mm

Le talon d'Achille de l'armée russe est constitué sans conteste par la caste des généraux, rarement compétents sur le champ de bataille, même s'ils ne manquent pas de courage.
Peinture Claude Corbières

L'ARTILLERIE A CHEVAL DE LA GARDE — Italeri 1/72

Ces artilleurs accompagnent au plus près les charges de la cavalerie de la Garde. Les brèches faites par les bouches à feu sont rapidement exploitées par les cavaliers d'élite de l'Empereur.
Peinture Stéphane Brunet

LES AUTRICHIENS — Front Rank 25 mm

Les hussards de Hesse-Hombourg, principalement levés dans la partie hongroise de l'Empire des Habsbourg, forment les régiments les plus colorés de l'armée autrichienne.
Peinture Mickaël Yvon

L'EMPIRE — Front Rank 25 mm

Pour ceux que l'indigo fatigue, vous pouvez réaliser des « habits rouges »... français du 2e régiment de la Garde Municipale de Paris.
Peinture Christophe Coquet

CHAMP DE MARS

Créé par un joueur pour les joueurs de simulation historique

11, rue de Sévigné, 75004 Paris. Tél. : 01 48 04 01 02 – Fax : 01 48 04 05 56 – E-mail : champdemars@histofig.com
Bientôt un site Internet complet et à jouer : www.champdemars.com avec suivi des règles, ordres de batailles, scénari.
Ouvert du mardi au samedi de 11 h à 19 h. (métro : Saint-Paul)

Vous y trouverez :
Des revues, livres, règles de jeux, jeux sur carte, des figurines,
beaucoup de figurines de 6 à 30 mm de haut,
des modèles réduits de navires : 1/6000, 1/2400, 1/1200, des véhicules au 1/300, 1/100, 1/72 en métal,
les maisons et accessoires pour accompagner vos figurines dans leurs campagnes.

OLD GLORY 15 MM : ANTIQUITE

FRANCS ET GERMAINS
FR 01 commandement
FR 02 guerriers
FR 03 armés de haches et épées
FR 04 archers
FR 05 cavaliers

HUNS
HU 01 commandement
HU 02 archers montés
HU 03 cavaliers lourds

PALMYRIENS
PL 01 commandement
PL 02 archers à pied
PL 03 cataphactes
PL 04 cavaliers légers
PL 05 chameliers

PICTES
PC 01 commandement
PC 02 guerriers
PL 03 archers et javeliniers
PC 04 cavaliers
PC 05 chars

SASSANIDES
ES 01 commandement
ES 02 clibanaires
ES 03 cataphactes
ES 04 cav. légers
ES 05 lanciers à pied
ES 06 frondeurs
ES 07 frondeurs
ES 08 clibanaires du début

IRLANDAIS ET ECOSSAIS
SI 01 guerriers et chefs
SI 02 chars

" TOUTES SORTES DE GOTHS " ET LOMBARDS
VS 01 commandements
VS 02 fantassins
VS 03 archers
VS 04 cavaliers
VS 05 cavaliers lourds
VS 06 fantassins lombards
VS 07 cavaliers lombards

ROMAINS0 BAS EMPIRE
LR 01 commandement
LR 02 légionnaires IIIe-Ve siècle
FR 03 lanciarus
LR 04 auxilia palatina
LR 05 archers
LR 06 cavaliers légers
LR 07 cav. lourds
LR 08 clibanaires
LR 09 cataphractes
LR 10 archers à cheval réguliers
LR 11 archers montés irréguliers
LR 12 cav. Légers dalmates

OLD GLORY 15 mm

FRANCAIS 1870
FPW 15 commandement
FPW16 ligne avançant
FPW17 ligne tiraillant
FPW 21 chasseurs
FPW 22 turcos
FPW 23 Zouaves
FPW 26 cuirassiers
FPW 32 artillerie

ALLEMANDS
FPW 01 commandement
FPW 02 ligne avançant
FPW 03 ligne tiraillant
FPW 04 chasseurs
FPW 05 landwehr (1866)
FPW 08 dragons
FPW 12 Artillerie 1866
FPW 13 artillerie 1870

WATERLOO 15mm

BRITANNIQUES
NMG 07 généraux

BRUNSWICK
BRI 01 artillerie et jaegers
BRC 01 uhlans et hussards
BRN 01 ligne et lieb bns
BRN 02 BNS légers

HOLLANDO-BELGES
DBA 01 artillerie
DBC 01 hussards
DBC 02 dragons légers
DBC 03 carabiniers
DBN 01 inf. hollandaise
DBN 02 chasseurs hollandais
DBN 03 inf . belge
DBN 04 milice
DRN 05 inf. de Nassau

HANNOVRE
NHA 01 infanterie avançant
NHA 02 infanterie arme au bras
NHA 03 tirailleurs
NHA 04 infanterie légère
NHAC 01 hussards

DBM 3 et liste 1 et Camions Français
Battlefront 15 mm
Tracteur Renault (OLD GLORY)
Village haut moyen-age 15 et 25 mm
Tranchées 15mm (17e - 19e siècle)

SHIPWRECK CHEZ
NOUS AVEC MISE A JOUR
ET CARACTERISTIQUES DES NAVIRES
1/6000 NAVAL MODERNE POUR SHIPWRECK

JEUX D'HISTOIRE SUR CARTE
Vente également par correspondance (par chèque ou carte bleue). Catalogue : 40 FF franco avec plus de 120 pages, à l'ordre de Champ de Mars.
Réduction de fidélité : 5% pour 2 000 F d'achat, 10% à partir de 4 000 F et plus (Pas de limite dans le temps).

LE GUIDE DES SPECIALISTES

E.P. MINIATURES
www.epminiatures.com
35, RUE DU MARECHAL FOCH
67190 MUTZIG
Tél./Fax : 03.88.38.38.39
epminiatures@wanadoo.fr
VPC
LE MODELISME MILITAIRE, BLINDES, AVIONS, FIGURINES, ACCESSOIRES, DOCUMENTATIONS

MINIATURES 2000
63, av. Philippe Auguste 75011 Paris
Tél./Fax : 01. 43. 71. 26. 02
Figurines du 15 au 25 mm, toutes époques, peintures, accessoires et environnement
Point de vente conseil moules et figurines Prince August
toute la gamme de peinture acrylique vinylique Prince August
Dépositaire des marques Mitril, Essex, Minifig...
Figurines au 1/72 : Accurate, Italeri, ESCI, Revell, Imex, Hät...
Véhicules au 1/72 kit ou T.M. : Armour, Matchbox, ESCI, Hasegawa, Fujimi...
À notre magasin ou par correspondance : *France, Etranger et Dom-Tom*
Catalogue (réf. + Prix) contre 4 timbres à 3 F
Indiquez avec précision la documentation qui vous intéresse (code VAE) et votre adresse !

VOUS RECHERCHEZ DES FIGURINES 15 MM EN PLOMB POUR SECTION D'ASSAUT ?
Vous pouvez recevoir un catalogue gratuit en écrivant à
ARCHEON
22, Boulevard d'Alsace – 57070 METZ
Tél. : 03. 87. 75. 66. 47
ARCHEON distributeur de la marque Peter Pig

MUSEUM MINIATURES. FIGURINES & ACCESSOIRES 15 mm
Catalogue £1.25 (frais de port inclus) – CATALOGUES : Grecs ; Romains, Gaulois, Arabes, Carthaginois, Chinois, Gladiateurs, Indiens, Seleucides, Seldjouques, Scythes, Thraces, anciens Bretons, successeurs d'Alexandre, médiévaux, Normands, Perses islamiques, Guerre de trente ans, Guerre de Sécession, Français, Anglais et Prussiens de l'époque Napoléonienne
EQUIPEMENTS :Wagons, charrettes, Warwagons, canons, engins de guerre médiévaux.
PRIX (en livre) : 0.15 Fantassins - 0.30 Cavaliers - 1.40 Chariots 2 chevaux - 2.00 Chariots 4 chevaux 2.00 Elephants - 1.40 Catapultes - 1.40 Canons et servants - 1.40 charrettes - 2.00 Wagons - 1.40 Assortiments de paysans - 3.50 Grosse bombarde - 1.40 Assortiment de chevaux - 0.40 Chameau
Nouvelle adresse : Museum Miniatures – 28, Long Lane – Driffield – Yorkshire - UK
Tél. : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010 – Fax : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010.
E-mail Dave@museumminiatures.co.uk – Site Internet www.museumminiatures.co.uk
Expédition Outre-mer et Europe 20% – Montant minimum livraison : £1.00 – Paiement par Carte Visa, Master Card, Eurochèques...

ANNI MINI 22, bd de Reuilly 75012 Paris
Tél. : 01. 43. 43. 33. 51. Fax : 01. 43. 43. 55. 71
PRINCE AUGUST (25 mm)
Figurines et véhicules au 1/72 pour Wargame
ESCI – Italeri – Revell – Acurate – Airfix – Imex – Hät – Atlantic – Nexos – etc.
* Starlux *
Etains du Prince, Etains du Graal...
VENTE PAR CORRESPONDANCE *Carte Bleue – Carte Aurore*
ouvert de 10h à 19h – fermé dimanche et lundi
métro Daumesnil-Dugommier. Bus : 29 – 87 – 46 – 62

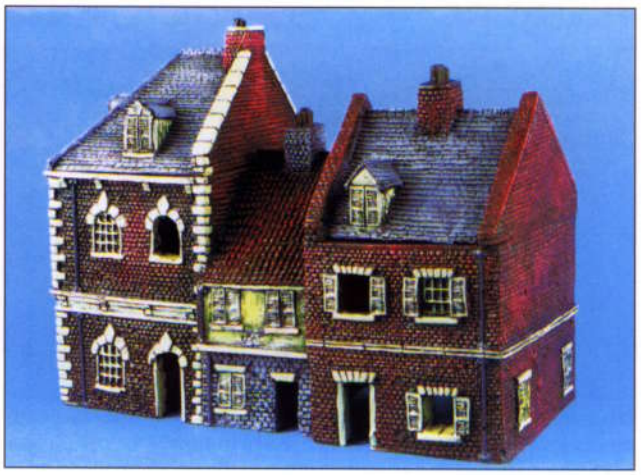
DU NOUVEAU !
KAZAR : jeu de bataille médiéval-fantastique pour figurines.
Les 76 pages de ***KAZAR*** allient simplicité, jouabilité et historicité.
Inclus : une version pour carte hexagonale, une version 1er Empire, et une version sans dé, donc jouable par correspondance !
Disponible à : **Fortuné Gilbert, 8 bis quai des îles 23200 Ambusson**
Tél. : 05 55 66 10 02 – Prix (port inclus) : 95 F

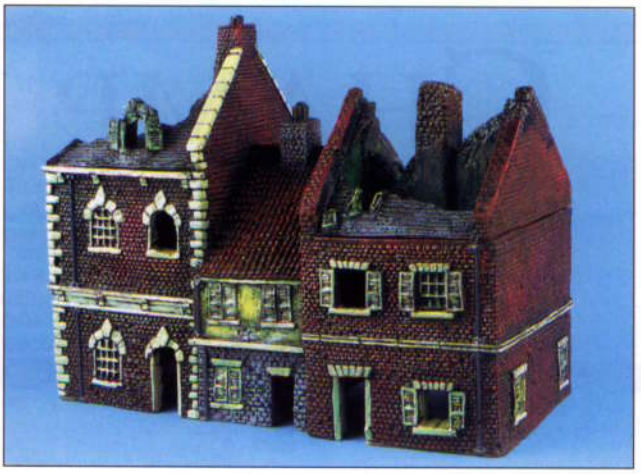
POUR RÉSERVER CET EMPLACEMENT CONTACTER LE SERVICE PUBLICITÉ : SANDRA VILLERMOIS : 01.40.21.17.94

LES PORTUGAIS — Essex 15 mm

Pour renforcer leurs maigres effectifs, les Britanniques recrutent et forment des Portugais qui combattront avec bravoure face aux Français.
Peinture Edgar André

DECORS MODULABLES — HOVEL 15 mm





Le toit amovible de cette maison vous permettra de représenter sur la table de jeu l'effet d'un bombardement ou d'un tir d'artillerie.
Peinture Edgar André

2e G.M. — Battlefront 15 mm

Marder III armée d'un canon russe de 76 mm, utilisée dès 1942 sur le front de l'Est.
Peinture Stéphane Langlois

LA PATROUILLE — ARLEQUIN 25 mm

La guerre est terminée pour ces prisonniers allemands : ils devront néanmoins répondre à quelques questions d'un officier de renseignement du NKVD.

Peinture
Christophe Coquet

LES PARAS — Wargame Foundry 25 mm

La progression de cette patrouille allemande se fait bien lentement, l'ennemi ne doit pas être loin !

Peinture
Jean-Luc Chaulet

2e G.M. — Sytrek 15 mm

Péniche de débarquement LCVP d'infanterie utilisée de façon intensive dans le Pacifique.

Peinture Stéphane Langlois

LES AVIONS — Del Prado 1/100

Largement blindé, le IL.2 Shturmovik est employé comme avion d'attaque au sol par les Soviétiques.

Repeint par Stéphane langlois.

3 SERVICES EN UN :
FIGURINES OLD GLORY à l'unité
PEINTURE ET OCCASION ! ! !

FG miniatures

9, Bld de la Crête
95800 Courdimanche
Tél./fax : 01.61.03.04.13
mcbride@club internet.fr

Du lundi au vendredi de 9h à 12h et de 14h à 19h et le samedi de 9h à 12h
Service de peinture et d'occasion de figurines historiques et fantastiques - Par correspondance et lors des manifestations uniquement

Plus de 15 000 figurines d'occasion historiques ou fantastiques - Nous rachetons vos armées et vos figurines toute échelle et toute taille cash ! !
Nous contacter pour les détails. Liste disponible par courrier ou par tél./fax. Nous vous offrons un travail soigné et de qualité constante pour vos armées.
Tarifs de peinture et conditions de vente à la demande : la figurine 15 mm peinte à partir de 10 Francs (1.53 Euros) figurine non comprise.
Réduction sur les quantités de commandes de peinture - Carte de fidélité sur tous nos produits ou services.
La Figurines Old Glory à l'UNITE : 15 mm : piéton : 1,80 F (0,27 Euros) Cavalier : 6 F (0,92 Euros) En 25 mm : piéton : 6 F (0,92 Euros) Cavalier : 18 F (2,75 Euros) En 15 mm : Antique-médiéval, Ier Empire, Guerre de Sécession et 2GM en stock Guerre d'Indépendance Américaine, Guerre en Dentelles, Colonial, Guerre Franco-Prussienne et toute la gamme 25 mm sur commande.
Frais de port calculés exactement à la commande. Règlements par chèque ou carte de crédit (Visa/Mastercard)

EN POINTE

EDITO

L'automne s'annonce chargé côté stratégie informatique.

Preuve de bonne santé, tous les jeux testés dans ce numéro concernent peu ou prou le combat tactique à travers les âges, du Moyen-Age jusqu'à la Deuxième guerre mondiale. Autre signe typique du marché, 4 nouveautés testées sur 5 sont produites par des petites sociétés basées sur le web. Le très attendu Shogun apporte néanmoins la touche indispensable d'exotisme grand public. Comme vous le verrez, il tient plutôt bien ses promesses

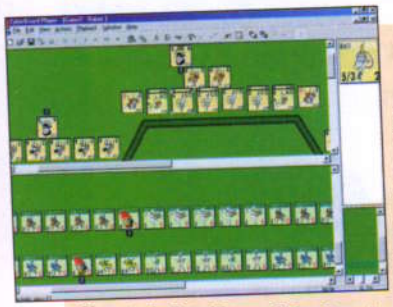
Pour le reste, le gros morceau de l'été est l'alternative entre Steel Panthers World at War vs Combat Mission, auquel nous consacrons le dossier de ce numéro. Ces jeux se signalent l'un et l'autre par leur qualité et un remarquable souci d'historicité. Merci à Théophile Monnier d'avoir, malgré son emploi du temps startupesque, pris le temps de défendre les couleurs du vénérable (et vénéré) SPWAW. Ce dernier titre mérite toujours d'être joué, surtout pour ceux qui ne le connaissent pas encore. Pour les autres, c'est Combat Mission qui s'impose incontestablement.

Jean-Claude BESIDA

EYLAU, PULTUSK

Deux nouveaux jeux de la série Battleground gratuits sur Internet ! A la condition préalable de posséder BG Napoleon In Russia, il est désormais possible de télécharger les fichiers complémentaires, qui transformeront votre jeu initial en BG Eylau et BG Pultusk ! Ce travail extraordinaire est l'oeuvre de Greg Gorsuch. Pour les inconditionnels de la série, une visite s'impose sur le site http://wargames.napoleonicwars.com/H_NWP.html#TOPPAGE C'est une mine d'or pour les joueurs passionnés de la période Empire.

Une demi heure de téléchargement suffit à l'installation de la version 2D de ces jeux, une heure est nécessaire pour la version 3D. Le mode d'emploi, très clair, garantit ensuite une installation simple de ces nouveaux modules. Talavera est d'ores et déjà en préparation !



***Champs de Bataille* sur CyberBoard : c'est assez ressemblant, non ?**

CYBERBOARD

Pas assez de place dans votre salon pour votre partie de World In Flames ? Vos enfants/chats/épouses détruisent vos piles et perdent vos pions ? La solution est *Cyberboard* !

Ce logiciel, complètement gratuit, fait par un amateur (D.Larson, un Norvégien) mais de qualité professionnelle, permet de porter vos jeux d'histoire sur support informatique : il dispose d'un éditeur de carte et d'un éditeur de « boîtes de pions » (les deux pouvant être créés à partir de fichiers graphiques obtenus par scan), d'un éditeur de scénarios (placement des pions sur la carte), et d'un module « jeu » permettant de déplacer les pions et de jouer par email.

Par contre il n'y a aucune « intelligence » des règles du jeu, Cyberboard ne donne qu'une représentation informatique du jeu. En cela il est légèrement inférieur à Aide de Camp, mais ce dernier est payant...

On trouve déjà sur le web de nombreux « portages », dont des jeux VV comme Champs de Bataille et Formigny. Les jeux réalisés par Frédéric Bey sont disponibles sur son site (http://perso.club-internet.fr/fredbey/).

Vous pouvez télécharger *Cyberboard* à : http://www.execpc.com/~d-larson/cyberboard.html. Sites proposant des jeux : http://members.home.com/yankeeap/PBEM.HTM , http://pbem.brainiac.com/, http://www.net-gate.com/~mpnagel/ancients/welcome.htm.

Pascal Di Folco

MEA MAXIMA CULPA

Une Kolossale bourde s'est glissée dans le dernier VV concernat l'adresse du fabuleux site Close Combat des FFI. Il fallait lire : **members.xoom.com/ffi_clance** , quant au dossier promis nous ne pouvons vous le fournir dans ce numéro faute de place, rendez-vous au prochain numéro. Allez, une petite info quand même : un patch Close Combat 2000 (combat moderne) est en préparation, il parait même que le char Leclerc y fera une petite apparition.

COMBAT FLIGHT SIMULATOR II

Microsoft prévoit la sortie de CFS II pour la fin de cette année. Cette fois-ci, la guerre du Pacifique est à l'honneur. Les avions suivants pourront être choisis par le joueur : Mitsubishi A6M2 "Zero", Mitsubishi A6M5 "Zero", Grumman F4F-4 Wilcat, Vought F4U-1A Corsair, Grumman F6F-3 Hellcat, Kawanishi N1K2-J "George" et le Lockheed P-38F Lightning. Par ailleurs, 4 porte-avions sont modélisés (Essex, Enterprise, Junyo, et Hiryu).

La campagne historique le conduira du lendemain de Pearl-Harbor jusqu'en 1944, avec des points culminants autour de l'archipel des Salomon, Midway et la bataille pour Saipan. Seront exclues les attaques de kamikazes et les raids sur le Japon (pas de bombe A), pour des raisons de convenance politique.

Aux dires des développeurs, les améliorations les plus notables concernent la représentation des dommages (nouveaux points de rupture sur les appareils), la représentation du terrain (notamment les côtes et les petites îles, Pacifique oblige). Une des lacunes de CFS sera corrigée, puisqu'il sera possible d'avoir des communications radios et de donner des ordres à ses ailiers. Les échanges radio resteront tout de même sommaires, comme c'était le cas historiquement. N'oublions pas que les pilotes japonais se débarrassaient souvent de leur radio pour gagner de la place à bord. Un titre évidemment attendu, et sans doute une future référence.

NAPOLEON'S RUSSIAN CAMPAIGN

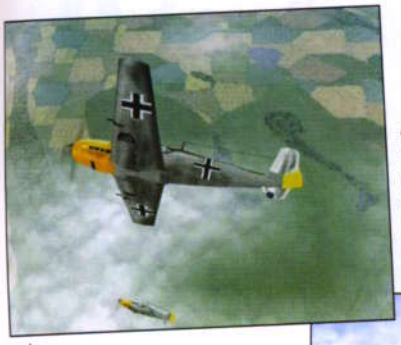
L'infatigable John Tiller (auteur de la série des Battleground) travaille en ce moment sur un wargame reconstituant la campagne de 1812 en Russie, pour HPS. Le système de jeu utilisé est le même que pour Campaign 1776. Une soixantaine de scénarios historiques proposent tous les affrontements un peu conséquents de cette campagne, plus des variantes. Le jeu bénéficie de recherches sérieuses et de la robustesse du moteur de jeu.

La campagne se déroule en suivant une arborescence qui propose des décisions multiples aux deux joueurs et leur présente les batailles résultant de leur choix. Point intéressant, les pertes sont reportées d'un scénario sur l'autre. Le Français a donc intérêt à ménager la Garde Impériale en début de campagne s'il veut pouvoir la faire intervenir en force lors des batailles décisives (Borodino par exemple). La lacune majeure des Battleground est en passe d'être comblée puisqu'on dispose ainsi d'un bon instrument de simulation des campagnes (et non plus seulement des batailles) de l'Empereur.

SILENT HUNTER II

C'est dans l'Atlantique que nous convie cette suite du fameux *Silent Hunter*, publiée par SSI en 1995. Le premier opus nous envoyait combattre le Japon dans le Pacifique. Le II propose un moteur de jeu amélioré, notamment au niveau des graphismes, avec désormais des navires en 3D texturée et des caméras mobiles. Quatre types de sous-marins allemands sont modélisés et une cinquantaine de types de vaisseaux et aéronefs anglais et américains leur feront face. Le mode de campagne dynamique proposera un environnement naval détaillé. Des scénarios individuels sont prévus, ainsi qu'un éditeur avancé. Enfin, on nous promet une IA évoluée et plusieurs niveaux de difficulté.

Un accompagnement multimédia riche (films, interviews de l'Amiral Topp, ancien des U-Boote, détails techniques) doit accompagner *SHII*. La sortie est prévue pour cet automne. Le jeu en réseau ou par internet ne devrait pas être pris en charge à cause de la dissymétrie chasseur/chassé (il s'agit d'une simulation de sous-marin, pas de destroyer) et du tempo très spécial de la guerre sous-marine. Sortie prévue à l'hiver 2000. Par ailleurs, SSI travaille sur un projet de simulateur de guerre anti-sous-marine, nommé *Destroyer Command* et qui devrait aboutir en 2001.



BATTLE OF BRITAIN

Rowan Software a déjà à son actif des titres aussi réputés que Flying Corps ou Mig Alley. Leur prochain jeu, toujours publié par Empire, est consacré à la bataille d'Angleterre. Le jeu présente une série de scénarios historiques ainsi qu'un mode campagne dynamique qui s'annonce comme passionnant. Les concepteurs ont fait un effort particulier concernant le nombre d'appareils. Il sera donc possible de simuler les affrontements gigantesques qui se sont déroulés dans le ciel britannique, au lieu des rencontres entre 3 ou 4 chasseurs qu'font l'ordinaire des simulateurs courants (voyez le manuel de vol).

Le joueur pourra piloter lui-même 5 appareils : le Spitfire et le Hurricane côté anglais, le Bf 109E, le Bf 110 et le Ju 87 côté allemand. Le Ju 88 aurait pourtant été plus intéressant que le Stuka. Deux points ont fait l'objet d'une attention particulière : les dialogues radio et les textures au sol (notamment les zones urbaines et le raccord terre-mer des zones côtières). Battle of Britain est un simulateur très prometteur que notre spécialiste Air se fera un plaisir de tester le moment venu.

RAINBOW SIX : COVERT OPS

Dans la lignée des jeux de Red Storm Entertainment, *Covert Ops* est un add-on un peu particulier à *Rainbow Six*. D'une part il propose neuf niveaux entièrement nouveaux pour un prix plutôt modique. Ils sont jouables en solo ou en multijoueurs (via MSN). Particularité : il n'est pas besoin de posséder *Rainbow Six* ou *Rogue Spear* pour y jouer.

Par ailleurs, *Covert Ops* offre une partie multimédia qui met en ligne de la documentation amassée par Tom Clancy sur le contre-terrorisme et les forces spéciales depuis les années 1970. Cette masse de documents comprend 15 000 articles concernant des sujets aussi variés que la gestion des prises d'otages ou l'entraînement du GIGN, mais également des interviews vidéos avec d'anciens professionnels du contre-terrorisme. Pour pimenter le tout, on peut passer des tests sur ces sujets : tests d'identification d'armes, d'analyse d'images de renseignement, ou de situations, etc.

Bref, un titre indispensable pour tous ceux qui s'intéressent aux forces spéciales.

MASTER OF ORION III

Bien que cette série ait peu de choses en commun avec l'histoire, nous ne pouvons résister au plaisir de divulguer ici la nouvelle fabuleuse que voici : la suite de Master of Orion est en route ! Le meilleur jeu de gestion spatiale de tous les temps n'avait guère eu de concurrence. Certes Imperium Galactica II récemment paru avait pris la relève, mais sans parvenir à convaincre totalement.

L'équipe de Firaxis met l'accent sur quelques domaines précis : la profondeur de jeu, l'interface et la facilité d'accès aux informations, l'équilibrage des races et l'intelligence artificielle. Le jeu stratégique sera en tour par tour et les combats spatiaux en temps réel, mais selon un rythme suffisamment lent pour qu'il ne dégénère pas. Par ailleurs l'introduction du concept d'Imperial Focus Point (IFP) vise à réduire (mais non pas à éliminer pour les fanatiques) le micromanagement : en tant qu'empereur, vous ne pouvez vous occuper personnellement que d'un nombre limité de priorités : à vous d'indiquer lesquelles à vos lieutenants qui se débrouillent ensuite.

CYBER VISION
L'Univers du CD-ROM

LE SPECIALISTE DE L'IMPORT U.S. ET DE L'OCCASION
NOTRE VENDEUR CONSEIL WARGAMES : PASCAL AU 01 43 14 04 49
(DE 10H À 19H, SAUF LE MARDI)

CYBERVISION RACHETE TOUS VOS WARGAMES SUR CD-ROM DANS SA BOUTIQUE A PARIS :
NOUVEAU!
libertygame.com
les dernières news wargames et les occasions disponible sur notre site 100% sécurisé !
Photos et prix non contractuels
37 rue de Lappe
75011 PARIS
M° BASTILLE
Ouvert de 10H à 19H sans interruption

NOUVEAU : GAMME HPS RÉELLEMENT DISPONIBLE !

CD-ROM HPS — NORMANDY '44 VO — 369 Frs
CD-ROM HPS — SMOLENSK '41 VO — 369 Frs
CD-ROM HPS — AIDE DE CAMP 2 VO — 399 Frs
CD-ROM HPS — CAMPAIGN 1776 VO — 369 Frs

CENTURY OF WARFARE VO — 499 Frs
Contient 2 jeux :
- O.A.W. Elite Edition
- O.A.W. II Elite Edition
+ Base de donnée et scénarios 1ère Guerre Mondiale

EUROPE IN FLAME VO — 499 Frs
Contient 3 jeux :
- West Front Elite
- Sea Lion pour West Front
- East Front II

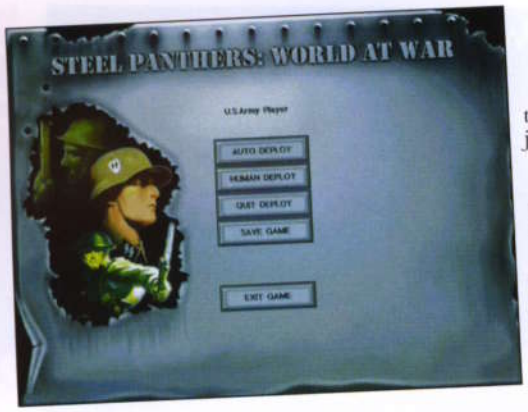
WARGAME OF THE YEAR VO — 369 Frs
OPERATIONAL ART OF WAR 2 ELITE VO — 369 Frs
EAST FRONT 2 VO — 369 Frs
WEST FRONT ELITE VO — 369 Frs

AUTRES TITRES DISPONIBLES :
CLOSE COMBAT IV VO : 199 F
RISING SUN VO : 369 F
WEST FRONT SEA LION VO : 249 F
DIPLOMACY VO : 399 F
MAN OF WAR VO : 369 F
Battleground Bull Run VO : 199 F
Battleground Shiloh VO : 169 F
Battleground Antietam VO : 169 F
Battleground Gettysburg VO : 169 F
Battleground Chickamauga VO : 299 F
Battleground Waterloo VO : 169 F
Prelude to Waterloo VO : 169 F
Napoleon in Russia VO : 169 F
Axis & Allies VO : 199 F
Risk II VO : 329 F

COMMANDEZ PAR TELEPHONE ET REGLEZ PAR C.B. AU 01 43 14 04 49 de 10h à 19h

Nouveauté — SUDDEN STRIKE VF — 369 Frs
Nouveauté — SID MEIER'S ANTIETAM VO — 399 Frs
ADD-ON RISING SUN — IMPERIAL STRIKE VO — 249 Frs
Toujours dispo — STEEL PANTHERS 2 VF — 199 Frs

Bon de commande à renvoyer à CYBERVISION 37 rue de Lappe 75011 PARIS
PRODUIT ..... PRIX .....
PRODUIT ..... PRIX .....
PRODUIT ..... PRIX .....
PRODUIT ..... PRIX .....
❒ 1 jeu acheté : LE JEU STEEL PANTHERS 3 OFFERT.....(99 Frs) CADEAU
☒ COLISSIMO SUIVI (en 48h chez vous) ..... + 45 Frs
VAE VICTIS TOTAL.....
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Code Postal ..... Ville .....
Règlement par : Chèque ❍ Mandat ❍ CB ❍
N° ___/___/___/___ Date d'exp.__/__ Signature :
❒ DEMANDE DE CATALOGUE WARGAMES



SPWAW – INTERVIEW DE DAVID HEATH

La parution de SPWAW se conjugue avec la création de Matrix Games, une nouvelle société d'édition de jeux d'histoire. Nous avons questionné David Heath, patron de Matrix Games et chef de projet sur SPWAW pour en savoir plus sur cette extension et ses projets.

VaeVictis : *Steel Panthers World at War* est l'aboutissement d'un long projet, qui remonte à la toute première extension pour le site TGN, jusqu'à la création de Matrix Games. Quelles ont été les étapes de cette réalisation ?

David Heath : Faire Matrix Games était mon projet dès le départ. Nous voulions créer des jeux originaux et internet nous permettait de nous lancer de façon économique. La première version du projet *Steel Panthers* (SPWW2) n'était rien de plus qu'une adaptation de *Steel 2*, ce fut un bon démarrage. Après SPWW2, il y a eu des divergences au sein de l'équipe : ceux qui avaient programmé cette première version voulait s'en tenir à de simples améliorations de *Steel 2* ; ma propre équipe voulait aller plus loin, en reprenant le moteur de *Steel 3* pour le porter entièrement sur Windows. L'objectif était surtout de lancer notre propre société, même si cela impliquait de travailler pour rien au départ.

VV: Apparemment, les choses n'ont pas été simple avec SSI suite au rachat par Mattel Interactive et les incertitudes sur l'avenir de cette société. Comment s'est déroulé la négociation avec SSI ?

DH : SSI avait accepté de nous laisser faire des CD et les vendre, donc nous ne nous sommes pas préoccupés du poids du programme. Quand Mattel a racheté SSI (NDLR : par l'entremise de TLC), nous avons obtenu l'autorisation de poursuivre mais sans pouvoir commercialiser le jeu. Mais je dois dire qu'ils nous ont bien aidé et qu'ils étaient très satisfaits du travail réalisé. Nous sommes ensuite allés voir des magazines pour leur proposer d'intégrer le jeu gratuitement dans leur CD. Pour les joueurs européens (NDLR : suite à la disparition de CyberStratège...), nous avons passé un accord avec EZGamer (voir plus loin) pour réaliser un CD de démos incluant SPWAW. SSI et moi-même sommes toujours en discussion et on ne peut rien exclure pour la suite... Et je tiens à les remercier pour nous avoir donné cette chance. Tous les joueurs d'histoire et les fans de *Steel Panthers* leur doivent un bon coup de chapeau.

VV : Est-ce que Gary Grigsby, concepteur de Steel Panthers, a participé au projet ?

DH : Gary s'est penché sur le jeu et a beaucoup apprécié les améliorations réalisées. Il a suggéré plusieurs corrections. A ce propos, Matrix Games a signé un accord avec lui pour que Gary nous aide sur notre jeu *War in the Pacific* prévu pour la fin de l'année.

VV : *SPWAW* est téléchargeable gratuitement. Avez-vous gagné de l'argent avec ou était-ce juste une opération de promotion pour Matrix Games ?

DH : Nous n'avons pas gagné un centime avec *SPWAW* mais nous avons montré ce dont nous étions capables. Les joueurs d'histoire dans le monde entier ont apprécié, nous avons eu plus de 10 000 visiteurs sur notre site depuis le lancement.

VV : Prévoyez-vous de réaliser des extensions pour *SPWAW* sur le modèle de Novastar (la première société à avoir proposé des disquettes de scénarios et de campagnes pour *Steel Panthers*) ?

DH : notre programmeur en chef Mike Wood était déjà programmeur principal chez Novastar. Nous envisageons effectivement de faire quelques extensions mais rien de concret pour l'instant.

VV : La plupart des joueurs européens ont renoncé devant la taille du ficher à télécharger (300 Mo environ). Pour remédier à cela, vous avez passé un accord avec EZGamer, de quoi s'agit-il exactement ?

DH : EZGamer est une société qui grave à la demande des compilations de démos et de patchs sur pour environ $7 le CD. Si vous leur commandez un CD, ils peuvent inclure *SPWAW* gratuitement si vous l'avez bien précisé dans votre demande. Pour le coût d'un magazine, vous pouvez commander la version complète sans problèmes ! (NDLR : pour en savoir plus sur cette opération, vous pouvez visiter le site d'EZ gamer : www.ezgamer.com.)

VV : Enfin, pouvez-vous nous présenter les projets de Matrix Games ? Vos produits ne seront-ils disponibles que par commande sur internet ?

DH : Effectivement, les jeux de Matrix Games ne seront disponibles que par notre boutique en ligne. Les jeux sont les suivants :

– *Pacific War* et *War in Russia* : la compilation de deux classiques de Gary Grigsby (édités chez SSI). Ils incluront de nombreuses améliorations et seront disponibles en téléchargement gratuitement ! Parution prévue pour cet été

– *Wars of Napoleon 1805-1815* : jouable en solo, en ligne ou par e-mail, ce jeu de « grande-stratégie » d'un à sept joueurs couvre toute l'épopée impériale, au niveau du corps d'armée avec de nombreuse options diplomatiques. Le jeu se déroule par saisons et combine négociations, recrutement et constitutions d'armées, invasion d'Etats mineures, etc. Plusieurs centaines de chefs historiques sont disponibles pour diriger les corps d'armées et les flottes. Parution prévue pour cet automne.

– *War in the Pacific* : un jeu stratégique sur l'ensemble de la bataille du Pacifique, avec de nombreux scénarios. Le moindre bateau, unité de combat ou groupe aérien est représenté dans le jeu. Les ports et installations pourront être construits et améliorés. Parution prévue pour cet hiver.

– *Red Storm: Europe* : un jeu à l'échelle opérationnelle sur une invasion hypothétique de la l'Europe pendant les années 1980 par les force soviétiques. Parution prévue pour le printemps 2001.

Propos recueillis par Théophile Monnier.

SPWAW : COMMENT L'OBTENIR ?

Entre 280 et 330 Mo à télécharger... sans câble ou ligne ADSL, se procurer SPWAW est absolument hors de question et même avec, il faut compter au moinx six heures. Heureusement les solutions existent.

1. Acheter un magazine américain. Pour les Parisiens, il suffit de se rendre à la librairie Brentano's (avenue de l'Opéra) ou au grand détaillant presse de la rue du Louvre par exemple pour dénicher les magazines US qui incluent le CD (Computer Strategy Plus).

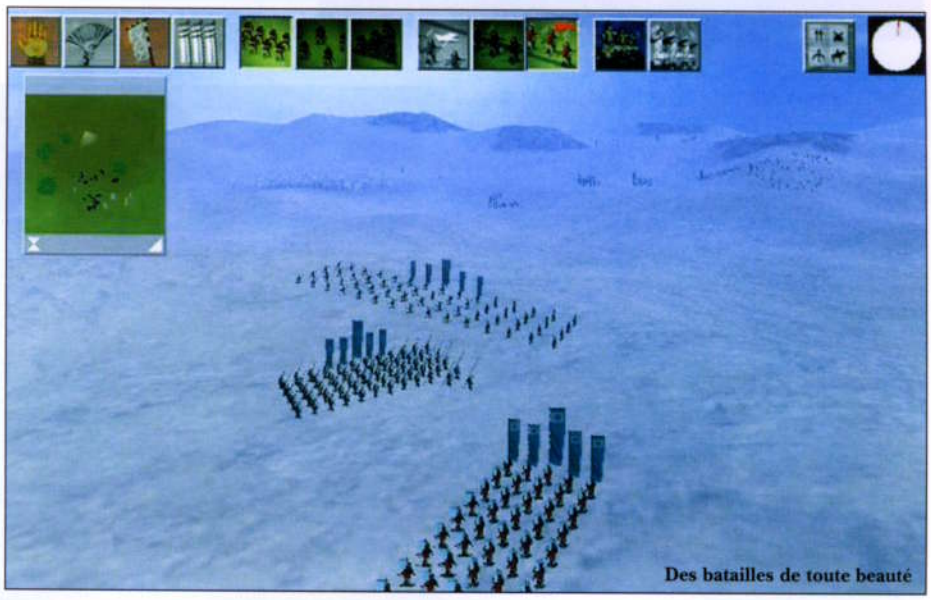
2. Commander chez EZGamer : il faut avoir internet mais le site www.ezgamer.com propose un CD contenant SPWAW pour $7. Il suffit de passer commande sur leur site... et de patienter le temps que le précieux pli traverse l'Atlantique et passe la douane.

3. Choisir un solution logiciel de téléchargement par étapes. Des logiciels comme Getright permettent de télécharger de gros fichiers. Si la connexion est interrompue, elle reprend quand vous le voulez et le logiciel garde en stock sur votre disque ce qui a déjà été téléchargé. Pratique, mais vous ne couperez pas au dizaines d'heures de connexion ! Pour se le procurer (c'est gratuit) : www.getright.com.

Jeu CD-Rom PC en français édité par Electronic Arts. Nécessite un Pentium II avec 32 Mo de Ram. Sous Windows 98.

ANNONCÉ IL Y A PLUS d'un an, *Shogun : Total War* apporte un souffle de fraîcheur bienvenu sur la scène saturée des jeux de stratégie en temps réel.

Jean-Claude BESIDA



Des batailles de toute beauté

SHOGUN : TOTAL WAR

La thématique est très originale et n'avait jamais été traitée (si l'on excepte un des premiers Sid Meier : *Sword of the Samurai*). Plutôt que de chercher midi, à quatorze heures en créant des univers aussi convenus qu'improbables, les développeurs ont décidé de revisiter l'histoire du Japon féodal. Excellent choix, car la période dite du Sengoku Jidai est passionnante et riche en rebondissements (voir encadré).

Shogun comporte en réalité deux jeux en un. D'une part, un module stratégique permet de jouer une grande campagne dont l'objectif est l'unification du Japon à partir de quelques provinces. Cette partie du jeu (uniquement en solo) se joue entre sept clans qui ont chacun leur spécificités. Certains sont riches, d'autres ont de bons shinobi (espions) et d'autres des généraux de meilleure qualité... La campagne se déroule sur une carte du japon où l'on déplace ses pièces comme dans un jeu de plateau. Elle est relativement simple, mais pas désagréable.

Pour l'emporter, il faut simultanément faire progresser le développement économique de ses provinces, ses infrastructures militaires, ne jamais baisser la garde et se débrouiller pour mettre sur pied une armée de campagne puissante. La diplomatie (assez simple) est de la partie, ainsi que les assassinats politiques confiés aux ninjas. La partie est rythmée par des cinématiques de très bonne qualité. Au bout d'un moment cependant, cette campagne est assez répétitive et peut s'avérer lassante.

Le module de batailles constitue le plat de résistance. On peut y accéder de trois manières : au cours de la campagne lorsque vos armées envahissent une province, en mode batailles historiques (cinq batailles sont proposées) et en mode batailles au choix. Ce dernier mode est le plus intéressant : on sélectionne un terrain, un clan et on répartit ses points pour composer son armée. Il peut être joué contre l'ordinateur (qui fait un adversaire très honorable), en réseau local ou sur internet. Ce dernier point reste à vérifier : malheureusement il ne peut être joué que sur le réseau EANet, qui a une réputation exécrable, et jusqu'à présent rares sont ceux qui arrivent à le faire fonctionner correctement.

LA GUERRE CIVILE JAPONAISE

De 1478 à 1603, le Japon est plongé dans les luttes de pouvoir des grandes familles pour le contrôle du pouvoir central. Shogun place le joueur au début de cette période.

Sur fond de révoltes paysannes bouddhistes et de progression des jésuites dans le sud du pays, cette période est caractérisée par la fin du shogunat des Ashikaga, la lutte entre les clans princiers pour le contrôle, à partir de leurs fiefs, des points clefs de l'espace japonais : provinces agricoles de la plaine centrale, mines d'or et d'argent et de Kyoto la capitale impériale.

L'histoire, assez complexe de cette période est dominée par quelques grandes figures de daimyos (grands féodaux). Le premier à émerger de la lutte est Oda Nobunaga. Son assise est un vaste domaine dans la plaine centrale du Japon. Toyotomi Hideyoshi, l'un de ses lieutenants lui succède. Surnommé le Bonaparte japonais, d'extraction modeste, il s'imposera par son intelligence politique et militaire et son absence de préjugés de caste. Son régime est marqué par l'affirmation de l'autorité de l'Etat central. Finalement c'est Tokugawa Ieyasu un des soutiens d'Hideyoshi qui réussit définitivement à imposer le shogunat après la bataille décisive de Sekigahara (1600). La dynastie des Tokugawa devait contrôler le pouvoir central nippon jusqu'à l'avènement de l'empereur Meiji en 1868. ❐

DES BATAILLES SUPERBES

Lors de la bataille le joueur contrôle ses régiments (jusqu'à 16) à la souris et grâce à des raccourcis claviers. Les contrôles sont simples et relativement efficaces, à l'exception de l'alignement. Il est assez difficile de donner une orientation précise à vos troupes. Après avoir donné un ordre de déplacement à une unité, on s'aperçoit qu'elle s'est alignée à angle droit avec l'ennemi ou pire qu'elle lui tourne le dos. Au corps à corps, ce genre de choses ne pardonne pas.

Un jeu de campagne proche de Risk.

Nonobstant ce petit problème, les batailles sont vraiment remarquables. La variété des troupes est assez large et va des paysans armés de piques jusqu'au samouraï à cheval lourdement cuirassé en passant par les moines guerriers, les archers et les arquebusiers. Cette spécialisation est un peu discutable, de même que leur groupement en « régiments ». En réalité, à la différence de la spécialisation occidentale, le samouraï était un guerrier polyvalent. Il combattait à cheval, utilisant son arc, puis mettait pied à terre et engageait ses ennemis en combat singulier au corps à corps, sans forcément accorder beaucoup d'importance à sa formation. Quant aux différentes manières de disposer son armée pour la bataille – les formations canoniques (présentes dans le jeu) comme le joug ou l'écaille de poisson – elles relèvent plus de l'apparat et du protocole militaire que de la nécessité opérationnelle.

Le paysage est beau, et les éléments naturels (pentes, couvert forestier, obstacles) sont d'une grande importance. La météo également : s'il pleut les arquebusiers ne peuvent tirer et les archers sont moins efficaces. Et si vous osez déclencher une attaque en hiver, attendez-vous à une tâche rude : il peut être difficile de terminer la bataille dans un laps de temps plus réduit, surtout si un épais brouillard règne. L'IA se comporte très bien et montre une adaptabilité jamais vue dans un jeu de ce type. En rejouant plusieurs fois la même bataille, vous la verrez essayer différentes tactiques, retenir ses troupes, opérer des mouvements tournants, des feintes, des harcèlement de cavalerie, des retraites suivies d'assauts brutaux.

Au final, *Shogun* est un beau jeu. Malgré ses approximations historiques il est tout de même très au-dessus de la marée habituelle. Il mérite de réussir et de donner lieu à une suite du même tonneau, dans un autre contexte historique. ❐

SHOGUN : TOTAL WAR

Qualités : thème original, beauté formelle de l'ensemble (graphismes, cinématiques), plusieurs niveaux de jeu.

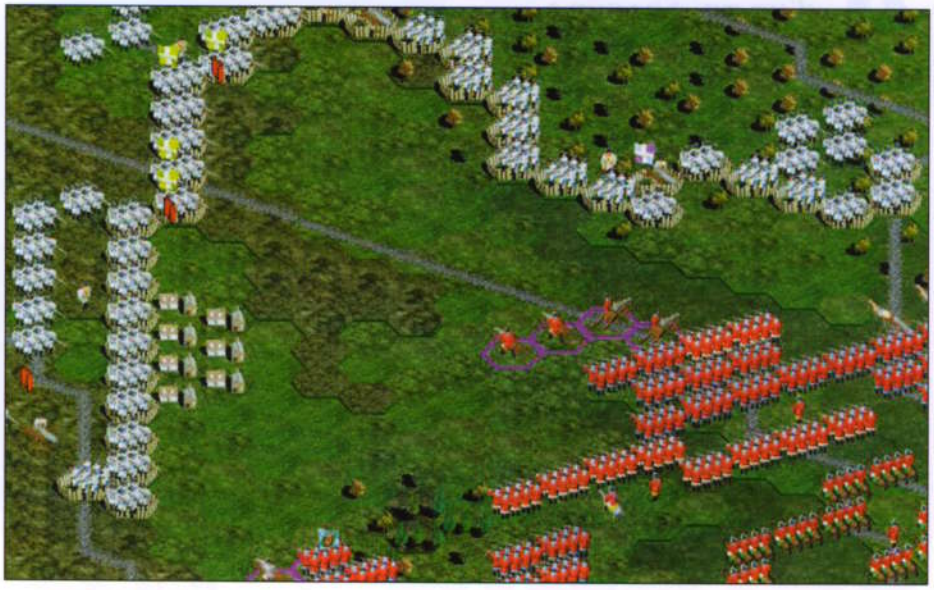
Défauts : manuel trop léger, jeu internet impossible à tester, vision très occidentale des batailles japonaises, alignement incontrôlable des régiments.

Win 98

Jeu CD-Rom PC en anglais édité par Schrapnel Games. Foinctionne sous Windows 98.

BOKU STRATEGY GAMES associé à Schrapnel Games publie sous un nouveau titre ce qui aurait pu être simplement la seconde version de *Dragoon*. Le jeu a peu évolué mais il couvre par contre une période historique bien plus vaste et jusqu'alors quasi inexplorée : le « grand XVIII^e siècle » !

Frédéric BEY



HORSE AND MUSKET

LE XVIII^e SIECLE DE A À Z !

L'intérêt principal de *Horse and Musket* provient de l'originalité du thème abordé. Déjà très rarement traité dans le domaine des jeux sur carte, à l'exception notable de quelques productions magnifiques de Clash of Arms (*Kolin, Zorndorf*) ou Moment in History (*A Famous Victory, Fields of Glory*), le XVIII^e siècle demeure absent du catalogue des plus grandes maisons de jeux sur ordinateur. *Horse and Musket* ne propose pas moins de 60 batailles, ou morceaux de batailles (pour débuter avec moins d'unités à manœuvrer).

Tous les conflits du XVIII^e siècle sont représentés *dans Horse and Musket*. Par ordre chronologique, on débute avec la Grande Guerre du Nord (1720-1721), qui oppose Pierre le Grand de Russie au roi de suède Charles XII. Vient ensuite la guerre de Sussession d'Espagne (1701- 1714), au cours de laquelle les armées de Louis XIV sont souvent mises à mal : batailles de Ramillies, Oudenarde et la fameuse journée de Malplaquet, qui permit à Villars de « sauver la France ». On passe ensuite aux guerres de Louis XV, avec la Guerre de Succession d'Autriche (1740-1748), et entre autres Fontenoy, puis la désastreuse Guerre de Sept Ans (1756-1763), au cours de laquelle notre plus humiliante défaite du siècle a lieu à Rossbach. On termine avec un échantillon de batailles de la guerre d'Indépendance américaine (1775-1783), dont Brandywine ou Monmouth. Seules manquent à l'appel les guerres de la Révolution Française, alors que paradoxalement, toutes les illustrations indiquant les différentes phases du jeu en sont tirées... C'est à n'y rien comprendre !

DANS LA LIGNEE DE DRAGOON

Peu de chose ont changé dans les mécanismes de jeux depuis *Dragoon*. Les batailles de ce dernier (guerres de Frédéric II de Prusse) sont mêmes reprises dans un module d'extension, pour *Horse and Musket*, déjà disponible. Les règles s'articulent autour des modalités de commandement des troupes. Il est ainsi possible de répartir périodiquement des points de commandement à certains chefs subordonnés. Ceux-ci seront activés automatiquement, les autres devront réussir des tests d'initiative. Ce système ne donne pas lieu à en déroulement au tour par tour, l'IA gérant l'activation successive des chefs des deux camps, en fonction de leur initiative et des points de commandements attribués par les généraux en chef. Ces principes, très intéressants, ont malheureusement l'inconvénient d'interdire le jeu par e-mail et de le limiter au jeu en chaise tournante ou mieux, sur Internet.

À l'intérieur d'un tour de jeu, après les phases de bombardement et de commandement, qui sont communes aux deux joueurs, chaque chef activé va pouvoir lancer ses bataillons (l'unité de base) dans la mêlée. On commence par des tirs, puis les mouvements, avant de recevoir le feu défensif de l'adversaire. Une seconde salve, puis les combats ou choc ou les charges terminent la séquence, avant de passer au chef suivant. La finesse historique de la simulation est très satisfaisante : multiples types d'unités, gestion des formations et des orientations des troupes, importance du moral et du ralliement.

Le défaut majeur de *Horse and Musket* est identique à celui de son prédécesseur *Dragoon*. L'interface est loin d'être optimale. Il n'est par exemple pas possible de déplacer des groupes d'unités. Les tirs d'artillerie se font en sélectionnant, tireurs et cibles, puis en cliquant sur le « nuage de fumée » les

La bataille de Brandywine de *H&M* est vue sous un angle fort différent de celui de *Campaign 1776* (voir *VV33*).

En titre. **La plus gigantesque et coûteuse bataille du XVIII^e siècle à la part belle dans *H&M*, avec pas moins de 4 scénarios qui lui sont dédiés.**

symbolisant, pour obtenir une fenêtre détaillant le nombre de pertes. Il n'y a rien de scandaleux, mais pas grand-chose de très moderne non plus. Tout cela a la fâcheuse tendance de ralentir le déroulement des parties. Enfin, l'IA est dans la plupart des cas conçue pour que le joueur humain s'occupe des Anglais ou des Américains, plutôt que des Français, ce qui est un peu décevant vu de chez nous...

Il faut ajouter, pour terminer, que la qualité des graphismes du jeu, uniquement en 3D, est assez sommaire. Notons cependant qu'avec un éditeur de scénario en série, et une richesse étonnante de situations historiques déjà préparées, *Horse and Musket* offre des centaines d'heures passionnantes de jeu, sans gros risque de déjà vu. Un jeu qui permet de simuler les victoires françaises de Berwick à d'Almanza (1707) ou du Maréchal de Saxe à Raucoux (1746), ça ne court pas les rues : *Horse and Musket* vaut donc bien la peine, malgré quelques défauts, d'être découvert au plus vite ! ❐

La colonne anglaise de Cumberland marche sur a fine ligne française, heureusement appuyées sur de nombreuses redoutes.

HORSE AND MUSKET

Qualités : Thème original, soixante scénarios et un éditeur en prime. Système de jeu intelligent et efficace. Jeu via Internet.

Défauts : Interface ni assez intuitive ni assez légère, pas de possibilité de jeu par e-mail.

AVEC LA DEUXIEME version de son jeu sur les grandes batailles du Moyen Age et de la Renaissance, *Incredible Simulations* démontre que les recettes les plus simples sont souvent les meilleures. *Médiéval 2* est en effet un jeu efficace, très distrayant et sans artifice, qui ouvrira notre imaginaire sur une période historique jusque là oubliée par les gros éditeurs.

Les chevaliers français chargent les archers anglais, un grand classique du Moyen-Age !

MEDIEVAL 2
DU GRAND MOYEN-AGE !

Frédéric BEY

Comme son nom ne l'indique qu'à moitié, *Médiéval 2* s'attache à nous faire revivre, à l'échelle tactique et avec une fiabilité historique très satisfaisante, les épisodes les plus significatifs de l'histoire militaire du « grand Moyen-Age ». Les 36 scénarios de batailles, fournies avec le jeu de base, couvrent principalement l'invasion de l'Angleterre par les Normands (Hasting 1066, Stanford Bridge 1066...), la guerre de Cent Ans (Crécy 1346, Azincourt 1415, Patay 1429, Formigny 1450...) ou les guerres françaises d'Italie du début de la Renaissance (Fornoue 1495, Garigliano 1503, La Biccoque et Cerisole 1522, Pavie 1525...). On y trouve aussi par exemple les célèbres batailles d'Arsouf 1191 (Croisades), Courtrai 1302 (guerre franco-flamande) ou de Bannockburn 1314 (guerres anglo-écossaises). Cette variété de situations sur cinq siècles, nous permet de suivre le fil des évolutions tactiques de la période : prédominance successive des chevaliers montés, des archers, puis des piquiers, avec l'apparition timide mais capitale de l'artillerie de campagne.

UNE CONCEPTION TRES SIMPLE

L'interface de *Médiéval 2* peut sembler assez rustique, pour un jeu articulé sur un principe de tour par tour classique. Les deux armées opposées sont déployées face à face, en vue centrale : une à gauche et une à droite. Les unités sont représentées par des figurines, à raison en moyenne d'une pour 25 hommes. Chaque armée est constituée de plusieurs « ailes », qu'il est ensuite possible d'activer de façon globale : ordres d'avance, d'attaque de tir, de ralliement, valable pour toutes les unités de l'aile en question. Il est bien sûr également proposé de déplacer les unités les unes après les autres. La condition première pour cela est de conserver les troupes à portée de commandement de chaque commandant d'aile, sinon, les unités avanceront automatiquement vers leur chef en fin de tour. Quant à l'ordre des actions, au sein du tour de jeu, il est à la discrétion de chaque joueur. Malgré ses qualités graphiques assez réduites, le jeu n'en est pas moins bien conçu. Toute la gamme des actions peut être conduite d'un simple clic de souris. Au regard du faible nombre moyen d'unités dans chaque armée (une trentaine), et de la taille réduite des champs de bataille, le jeu est très rapide. La vision des évènements est, pour les mêmes raisons, très aisée. Un seul niveau de zoom suffit à y voir clair. Bien entendu, c'est par e-mail, contre un adversaire réel, que les parties prendront tout leur intérêt, l'IA n'ayant pas la caractéristique d'être particulièrement géniale.

BONS ARGUMENTS HISTORIQUES

Au rayon des finesses tactiques, *Médiéval 2* peut faire valoir de sérieuses qualités. Le joueur, selon l'époque de la bataille et les particularités intrinsèques de ses différentes unités, peut leur attribuer une formation particulière : posture défensive derrière un mur de bouclier, colonne d'attaque, « phalange » compacte de combattants ou éparpillements des guerriers. Il y a un inconvénient certain dans la gestion des formations : la figurine visible à l'écran conserve la même silhouette quelle que soit son organisation, et la formation utilisée ne peut être vérifiée qu'en passant par un menu spécifique. La cadence de tir des canons, pour les batailles les plus tardives, est soumise aux aléas techniques de ces armes encore en période de mise au point : il n'y a rien de moins sûr que de pouvoir faire feu à chaque tour... Les combats peuvent, dans l'esprit de l'époque, se traduire par la destruction des ennemies ou simplement leur reddition « honorable » au cours de la lutte. Chaque unité à un moral propre, dont l'évolution peut conduire à une mise en déroute. Toutes les pertes sont globalisées et ont un impact sur le moral de l'armée. Une fois une limite donnée atteinte, l'affaiblissement du moral d'une armée conduit à sa défaite définitive.

Médiéval 2 est commercialisé directement par Internet, sur le site www.incrediblesimulations.com/isiM2.html. Sa conception très légère permet une mise directe sur le marché Internet en lieu et place d'une vente en boutique sur CD-Rom. Il suffit de télécharger la démo jouable de *Médiéval 2*, puis si on est intéressé, de payer le jeu pour obtenir un code qui « débridera » la démo et la transformera en un vrai jeu complet. Il faut noter qu'un éditeur de scénario gratuit vient décupler la déjà très grande richesse de situation de l'ensemble. Il permet de recréer facilement les batailles réelles ou imaginaires qui vous font envie. Il y a en tout cas bien longtemps que l'on n'avait pas vu de jeu d'histoire aussi facile d'accès. Loin d'être révolutionnaire dans ses caractéristiques, *Médiéval 2* n'en est pas moins indispensable sur l'ordinateur de tout amoureux du Moyen Age ! ❐

MEDIEVAL 2

Qualités : De très nombreux scénarios, une prise en main des plus facile, un bon niveau de détail pour la reconstitution historique des batailles du Moyen Age et de la Renaissance, un temps de jeu très raisonnable, un éditeur de scénario

Défauts : un graphisme rustique qui peut parfois nuire à la clarté du jeu, une interface avec quelques limites (gestion des formations etc.).

DBA ONLINE

LOIN DES SIRENES du temps réel, voici un programme simple et efficace qui devrait réjouir les figurinistes du monde entier. Il reprend fidèlement la très ludique règle DBA.

Jean-Claude BESIDA

Assez loin des jeux en temps réel, voici un programme plutôt austère mais qui devrait plaire aux figurinistes. DBA Online se propose de restituer avec une fidélité méticuleuse de De Bellis Antiquitatis, dont les règles pour miniatures couvrent les périodes antiques et médiévales.

Le jeu représente 25 Mo (16 Mo dans une version allégée qui comporte moins d'armées peintes, mais que l'on peut récupérer par la suite). Il est téléchargeable gratuitement par internet sur le site www.dbaol.com . Une fois décompacté, il pèse tout de même 210 Mo sur le disque dur avec toutes les

armées. Ce qui est très intéressant à ce stade est que ce jeu gratuit comporte la quasi-totalité des fonctions du jeu complet, en particulier les parties locales en « hot seat » ainsi que des parties sur le serveur web, mais uniquement contre deux administrateurs de DBAol. Pour pouvoir se frotter aux joueurs du monde entier et participer aux tournois régulièrement organisés, il est nécessaire de payer un abonnement de 10 dollars par mois.

L'interface du jeu est rustique et il ne faut pas s'attendre à de la 3D ni à des effets spéciaux extraordinaires. Cela dit, on y trouve toutes les informations requises. L'écran de jeu représente le champ de bataille vu à la verticale et les éléments sont représentés par des cadres avec les dessins de figurines, la projection des zones de contrôle et la portée de tir des unités d'archers et de l'artillerie. Deux niveaux de zoom sont disponibles.

Esthétiquement, les 80 armées déjà peintes sont très réussies. A terme, 180 armées seront disponibles, depuis les Egyptiens du Haut-Empire jusqu'aux Anglais de la guerre des Deux Roses. Lors de la composition de son armée, le joueur a droit à des vignettes en pied et peut se permettre quelques variations entre les types de troupes, qui se répartissent entre Psilloi, Auxilia, Blades, Spears et autres Knights, selon la typologie canonique. Une fiche indiquant les particularités de chaque unité serait utile pour les novices. Lors de la bataille, les éléments sont représentés vus du dessus, et le résultat est plutôt agréable à l'œil. Le jeu vient avec une trentaine de cartes dessinées à la main, qui comportent des terrains variés appartenant aux climats tempérés et méditerranéens. Les accidents de terrain sont variés : rivières, bosquets, collines, marais.

Les déplacements des éléments ou des groupes se font à la souris. Ils respectent très rigoureusement (et même plus !) ce que l'on peut effectuer avec des miniatures sur une table de jeu, en terme d'avancée, pivotements, alignements, etc. Un système astucieux permet de grouper les éléments très simplement ainsi que de choisir les axes d'attaques (face, flanc, arrière). Tous les jets de dés ainsi que les tirs de réaction, sont effectués par le programme.

RIGUEUR ET FIDELITE

Le jeu en ligne fonctionne selon un système de défi : tous les joueurs inscrits peuvent se défier entre eux. Pour pimenter le jeu des tournois ont lieu régulièrement, autour de thèmes variés : la guerre de cent ans, les armées à base d'éléphants, les grandes invasions... Un forum de discussion très actif complète le dispositif online.

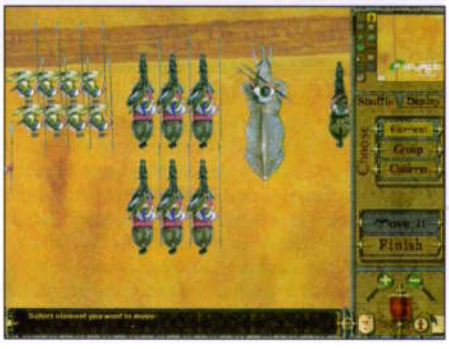
DBA a été choisi, parce que ce système de règles est le plus simple à transposer sur support informatique. De fait, un joueur totalement novice peut parfaitement s'y mettre très rapidement et même gagner sa première bataille avec un peu de chance. Ce programme est donc idéal à la fois pour initier ses amis aux figurines et pour passer de bons moments contre des adversaires du monde entier.

Les limites du jeu sont celles de la règle DBA, ni plus ni moins. Armées toujours équivalentes numériquement, règles très simples, rôle assez important du hasard. Si le système fonctionne bien, on espère que les auteurs se pencheront sérieusement sur un DBM Online, ses subtilités et ses cas particuliers. Avec la version 3.0 des règles, ce serait un vrai régal.

Pour le moment, il n'y a guère de joueurs français inscrits sur le serveur de *Dbaol*. Gageons qu'à l'avenir nos couleurs seront brillamment défendues lors des tournois online. ❐

En haut. **La galerie permet de visualiser les différentes armées avant de faire son choix.**

En titre. **Français contre Bourguignons, la rencontre palpitante d'armées médiévales réputées.**



A droite. **Zoom sur des Carthaginois prêts au combat.**

Jeu CD-Rom PC en anglais édité par HPS.
Nécessite Windows 98.

PANZER CAMPAIGNS 2 : NORMANDIE 44

APRES LES GRANDS encerclements blindés de Smolensk, c'est maintenant le Débarquement et, au-delà, toute la campagne de Normandie qui sont couverts par ce jeu édité par HPS, et dont l'auteur est toujours John Tiller.

Pascal DI FOLCO

L'échelle du jeu est « opérationnelle », avec des hexagones d'1 km et des tours de deux heures. Le joueur commande des effectifs allant de quelques régiments jusqu'à plusieurs corps d'armée, mais sans options stratégiques : le débarquement, l'arrivée des renforts, les placements, se font sur les lieux et selon le calendrier historiques (sauf dans les scénarios « hypothétiques » évidemment).

30 scénarios sont proposés, certains avec plusieurs variantes (jouant sur la durée ou l'étendue de la carte), et permettent de jouer tous les combats de juin et début juillet 44 : l'assaut sur les plages (sur le secteur américain et le secteur anglo-canadien), les combats du bocage et les attaques sur Caen, Carentan et Cherbourg, l'opération Epsom, etc...La carte complète de la campagne fait plus de 150x150 km, les cartes des autres scénarios étant des « morceaux » de cette grande carte. Comme Smolensk, le jeu dispose d'un éditeur de scénarios, mais sans éditeur de cartes, et donc limité à la création d'engagements sur le même théâtre d'opérations.

Par rapport à Smolensk, il y a plus de variété dans les scénarios, qui vont d'un mini-engagement avec 6-8 unités de chaque côté (Villers-Bocage, où l'as allemand Witmann attaque des blindés anglais), à la campagne complète jusqu'en août, comprenant toutes les unités ayant participé et durant 750 tours (!).

Le système de jeu est exactement celui de Smolensk à quelques ajouts mineurs près. Sans réexpliquer en détail ce système, il s'agit d'un jeu en tour par tour « libre » – le joueur déplace et fait tirer ses unités dans l'ordre qu'il veut, le côté adverse ne pouvant que riposter par des tirs d'opportunités défensifs gérés par l'ordinateur, même lors des parties entre deux joueurs humains.

Les unités sont précisément décrites : nombre d'hommes ou nombre et types de véhicules, valeurs antichar et anti-infanterie, défense et capacités spéciales, et le système de combat prend en compte les facteurs essentiels : puissance de feu, moral, terrain, retranchement, munitions... L'intelligence artificielle est correcte, surtout en défense, mais a plus de mal à bien gérer et coordonner ses attaques : dans tous les cas, le mode de jeu le plus intéressant est la partie par e-mail entre joueurs.

La principale différence entre les deux jeux porte sur la taille des unités, qui sont maintenant des compagnies, voire des sections, au lieu de bataillons : cela est justifié par les effectifs plus faibles en présence (surtout côté allemand !), mais entraîne aussi la présence d'une multitude d'unités côté allié, parfois difficiles à contrôler et alourdissant le jeu : il n'est pas exceptionnel de voir des piles de 25 unités sur les plages ! L'autre différence notable dans le déroulement des parties vient du terrain : les combats se déroulent sur des plages fortifiées, des zones de bocage et des villes, tous terrains à l'avantage du défenseur. Les batailles sont donc largement des batailles d'usure, les Alliés devant avancer coûte que coûte. C'est moins amusant que les percées de Panzers, mais c'est réaliste !

les approches de Caen en vue 3D... pas très clair ! Les graphismes 3D n'ont pas été vraiment améliorés depuis Smolensk – par contre les "images" des unités (barre de gauche) sont bien plus réussies.

UNE SIMULATION (TROP ?) DETAILLEE

Les ordres de bataille sont extrêmement précis, et le déroulement et les résultats des batailles en phase avec la réalité. On retrouve bien la difficulté pour les Alliés à prendre pied sur les plages, leur énorme supériorité aérienne qui cloue une bonne partie des renforts, etc... Certains points sont discutables : par exemple les Alliés perdent assez peu de monde sur les plages, même à Omaha, du fait de la très faible puissance de feu des défenseurs, ou encore on peut trouver l'aviation toujours trop peu efficace. Mais ces points sont mineurs et globalement l'historicité est très bonne, et les joueurs sont bien plongés dans les dilemmes de Montgomery ou Rommel.

En titre. **La situation dans le secteur anglo-canadien de Sword et Juno (au nord de Caen) le 6 juin après-midi : la bataille des plages est gagnée, les Anglais avancent rapidement, mais la 21e PanzerDivision arrive en renfort et contre-attaque les parachutistes anglais au sud-est de la carte.**

Le principal reproche que l'on peut faire au jeu est justement d'être trop détaillé et précis ! La difficile percée des Alliés après plusieurs jours de combat est vraiment une guerre d'usure, et tous les scénarios un peu conséquents mettent en jeu des centaines d'unités. Et côté allemand, il est très frustrant de n'avoir à sa disposition que des unités « fixées » (c-à-d incapables de bouger) pendant une bonne partie du jeu...

Normandy 44 est donc un vrai jeu d'histoire comme il s'en fait de moins en moins, qui ravira les passionnés de la période, mais s'adresse plutôt aux joueurs expérimentés, ou à ceux prêts à investir un temps conséquent sur ce jeu – mais qui en seront récompensés, car il le mérite ! ❐

Merci à Fred Bey, partenaire pour les tests de parties email, pour avoir stoïquement résisté à la déferlante alliée !

PANZER CAMPAIGNS 2 NORMANDIE 44

Qualités : simulation complète et précise, nombreux scénarios, historicité, système de jeu agréable et éprouvé.

Défauts : scénarios assez lourds à cause de trop nombreuses unités, toujours pas de règles sérieuses de commandement, déséquilibre des forces dans de nombreux scénarios contraignant le joueur allemand à l'immobilité, graphismes 3D inutilisables.

COMBAT MISSION est un jeu d'une richesse rare qui attirera aussi bien les amateurs de *Steel Panthers*, de *Close Combat*, de *East Front* ou de *Panzer General*, et même quelques autres sans expérience préalable dans le domaine du jeu historique.

Joël MONTAGU

COMBAT MISSION

Séduits les uns par le niveau de détail, les autres par le système de jeu ou les graphismes 3D, chacun y trouvera son compte, jouant soit en envoyant d'instinct ses sections à l'assaut, soit en épluchant les caractéristiques des différentes unités pour trouver la meilleure combinaison.

Alors, quel que soit votre style de jeu, lisez bien ce qui suit car nous avons décidé de vous aider à choisir la meilleure tactique en vous donnant dans cet article quelques informations indispensables à la bonne connaissance de vos unités.

LE COMMANDEMENT

Voyons tout d'abord le système de commandement, élément primordial de *Combat Mission* : chaque groupe de combat doit être dans le rayon d'action d'un groupe de commandement pour être considéré comme « commandé ». Cela réduit ses chances de paniquer sous le feu ennemi et minimise les délais dans l'application des ordres de mouvement. Ne pas être commandé implique pour un groupe de combat de gros désavantages et le rendra inefficace assez rapidement, vous devez donc vous habituer à manœuvrer vos troupes en utilisant la section comme unité de base et surtout en maintenant sa cohésion.

Pour un chef de section de niveau « Regular » ou « Veteran », la distance maximale de commandement est de 50m, à condition que les deux unités soient visibles l'une de l'autre. Cette distance monte à 75m si le chef de section a un bonus de +1 au commandement (une étoile) et à 100m si le bonus est de +2 (une étoile entourée d'un carré). La distance de base est aussi augmentée d'une dizaine de mètres si le chef de section est au niveau « Crack » et d'une vingtaine au niveau « Elite ».

Mais ces chiffres ne sont qu'indicatifs car le rayon de commandement n'est pas un simple cercle comme dans *Close Combat* ; ici tous les éléments topographiques ont leur importance, vous verrez qu'il suffit parfois qu'un groupe de combat franchisse une haie et sorte du champ de vision de son chef de section pour que celui-ci perde le contact. Le système vous incite à maintenir la cohésion de vos sections en toute circonstance pour profiter d'une meilleure efficacité.

Le premier tir est trop croisé et le projectile éclate derrière le char. Le deuxième fait mouche. De l'intérêt de doubler ses positions d'embuscade... S'il avait été seul, le premier Panzerschreck aurait sans doute été massacré par la mitrailleuse du Sherman avant de pouvoir recharger. On peut aussi noter que les deux équipes antichars ont une voie de repli dans les arbres au cas où de l'infanterie US arrive.

Notez aussi que le système de commandement s'applique uniquement au niveau de la section : le chef de section n'a pas besoin d'être lui-même dans le rayon de commandement de son chef de compagnie, on considère qu'il est en contact radio avec lui ou qu'il a suffisamment d'initiative pour diriger seul son unité. De ce fait, les commandants de compagnie sont disponibles pour diriger des sections dont les chefs ont été tués, des réserves tactiques créées en enlevant par exemple un groupe de combat à chacune des sections, ou tout simplement pour rallier les troupes paniquées.

Comparons maintenant les caractéristiques de combat des unités de commandement des deux camps, à l'aide des tableaux 1 et 2 : on constate que les groupes de commandement de section alliés ont une puissance de feu beaucoup moins importante que leur équivalent allemand. Même à courte distance, elle est uniquement symbolique pour l'Américain, légèrement plus performante pour l'Anglais, et tout à fait respectable pour l'Allemand. Vous savez maintenant qu'un chef de section allemand pourra se défendre en cas d'irruption d'un groupe de combat allié auprès de lui alors que l'inverse conduirait probablement à un massacre. Ces caractéristiques vont conditionner leur placement : vous positionnerez vos chef de sections alliés largement derrière leurs groupes de combat de façon à éviter le contact avec l'ennemi, tout en restant assez proche pour exercer leur commandement. Un chef de section allemand aura moins à craindre un contact rapproché avec l'ennemi et pourra donc plus coller à ses unités, simplifiant ainsi l'exercice du commandement en cas de passage d'obstacle, de perte de ligne de vue, de tirs ennemis, etc...

En titre. **Deux Panzerschreck attendaient ce Sherman au tournant. Avec un ordre « Ambush », il tirent simultanément.**

L'INFANTERIE

Il vous faut maintenant apprendre à connaître vos unités et leurs capacités de combat, leurs forces et leurs faiblesses. Cela déterminera dans quelles conditions elles vous seront le plus utile.

En effet tous les groupes de combat ne sont pas égaux, même s'ils sont tous organisés principalement autour d'une mitrailleuse légère ou d'un fusil-mitrailleur (MG42, Bren, BAR).

Ainsi on peut voir que le groupe de combat US type 1944 est surclassé en puissance de feu par la plupart des groupes de combat allemands, particulièrement au-delà de 100m. Les deux MG42 présentes dans presque tous les groupes allemands sont déterminantes à moyenne et longue distance. Et en dépit d'un meilleur FM (le Bren), c'est encore plus vrai pour le joueur anglais, à cause d'un nombre d'hommes moins élevé que dans le groupe de combat US et de l'efficacité plus faible du fusil Lee-Enfield par rapport au M1 semi-automatique américain. Mais on peut aussi constater que cet avantage diminue avec la distance, cela doit donc vous inciter, quand vous jouez les Américains (ou les Français, puisque les groupes de combat sont identiques) à rechercher généralement le combat à plus courte portée (moins de 40m) pour atténuer l'avantage allemand.

L'équilibre en puissance de feu est à peu près rétabli avec l'arrivée du groupe de combat US type 1945 qui possède deux FM BAR, mais certaines uni-

TABLEAU 1. SQUADS ALLIES

	Distance de Tir				
	40 m	100 m	250 m	500 m	1000 m
US Plt HQ	47	23	9	3	0
US Rifle 44 *(12 h.)*	209	107	45	17	0
US Rifle 45 *(12 h.)*	230	126	57	24	0
US Glider *(12 h.)*	257	113	41	14	0
UK Plt HQ	68	25	6	2	0
UK Rifle *(10 h.)*	162	91	42	17	0
UK Airborne *(10 h.)*	225	106	35	14	0
M1919	84	66	40	27	0
M1917	95	76	48	35	18
Vickers MG	95	76	48	35	18
M2 .50 cal	110	88	60	47	30

Un Pak40 a aligné un Sherman dans son viseur, 2 coups ont déjà été tirés, le troisième ne devrait pas tarder.

Pan! Dans le mille, la troisième fois est la bonne!

Aïe! A peine une seconde après le tir victorieux, notre Pak40 est détruit par un coup au but.

Voilà le coupable : un Sherman qui avait auparavant été immobilisé par un tir de mortiers de 81mm.

TABLEAU 2. SQUADS ALLEMANDS

	Distance de Tir				
	40 m	100 m	250 m	500 m	1000 m
Plt HQ	86	29	4	1	0
Rifle 44 *(9 h.)*	161	99	49	24	0
Motorized Inf. *(10 h.)*	228	151	79	41	0
Pzgrenadier *(8 h.)*	215	141	73	39	0
SS Rifle 44 *(9 h.)*	178	106	49	23	0
SS Mot. Inf. *(10 h.)*	252	158	78	40	0
SS Pzgren. *(8 h.)*	239	148	72	38	0
Rifle 45 *(9 h.)*	178	106	49	23	0
SS Rifle 45 *(9 h.)*	202	113	48	22	0
Volks SMG *(8 h.)*	288	88	4	0	0
Volks HMG *(8 h.)*	256	144	67	38	0
MG 42 HMG	155	125	77	52	27

tés allemandes progressent aussi avec l'introduction en plus grand nombre du MP44. Notez aussi que si le niveau d'expérience ne modifie pas la puissance de feu, il influe évidemment sur le comportement du groupe de combat et sur l'efficacité de son tir.

En cas de séparation (split) du groupe de combat en deux équipes (teams), s'il y a un seul fusil-mitrailleur ou mitrailleuse légère, seule l'une des deux équipes aura une puissance de feu respectable à longue portée. Vous devrez alors vous servir de celle-ci pour couvrir la progression de l'autre qui ne sera utile qu'en combat rapproché. Attention aussi quand le groupe commence à subir des pertes, observez quelles sont les armes qui lui restent de façon à évaluer dans quelles conditions il peut encore être utile. Dans ce domaine le plus grand nombre d'hommes dans le groupe US (douze hommes) lui confère une plus grande résistance aux pertes que le groupe allemand (huit à dix).

Hormis la puissance de feu, un autre élément à prendre en compte pour évaluer un groupe de combat est sa capacité de combat antichar. En fait seuls les groupes de combat allemands peuvent posséder une arme antichar efficace (c'est le concepteur du scénario qui en décide) : le Panzerfaust. Il en existe trois types : les Panzerfaust 30, 60 et 100, efficaces respectivement à... 30m, 60m, et 100m. Ici encore, on voit donc que le groupe de combat allemand possède un avantage non négligeable sur les autres groupes de combat. Ceux-ci pourront bien sûr utiliser des charges explosives, des grenades à fusil ou même leurs grenades à main (tous les groupes en disposent d'un nombre illimité) pour tenter de détruire les blindés adverses, mais ils n'auront quelque chance de succès qu'à très courte portée et au prix de risques énormes. Toutes les autres armes antichars portables (bazooka, Piat, Panzerschreck) sont maniées par des équipes spécialisées qui sont attachées aux sections. Plus réduites (généralement deux hommes) ces équipes sont plus faciles à dissimuler mais aussi terriblement vulnérables après leur détection.

LES BLINDES

Rappelons tout d'abord comment est déterminé le résultat d'un tir sur un véhicule.

En fonction du tireur, de son expérience, du type d'armement principal, de la vitesse du tireur et de la cible et de quelques (!) autres paramètres, le programme détermine une probabilité de toucher (celle-ci est indiquée au-dessus de la cible quand vous passez en revue les cibles potentielles avec les touches T et N) et « lance un dé ».

Si la cible est touchée, le programme localise l'impact (tourelle, haut de caisse, bas de caisse, avant, côtés...) et compare la capacité de perforation du projectile avec l'épaisseur et l'angle du blindage de la cible (en tenant compte également de l'angle d'impact dû aux positions relatives tireur/cible et aux élévations du terrain). Plusieurs résultats sont possibles :

– L'obus peut tout simplement se briser, ne résistant pas au choc sur le blindage.

– Il peut aussi ricocher, en fonction de la géométrie du blindage de la cible (un blindage incliné favorise ce résultat).

– Il peut pénétrer le blindage sur un coup de chance en frappant à un endroit particulièrement vulnérable de la cible (weak point) comme une fente de visée ou l'espace entre la tourelle et la coque (ces points vulnérables sont déterminés pour chaque char dans *Combat Mission*).

– Il peut enfin pénétrer le blindage de la cible de façon « régulière », sa capacité de pénétration étant supérieure à ce que le blindage peut absorber.

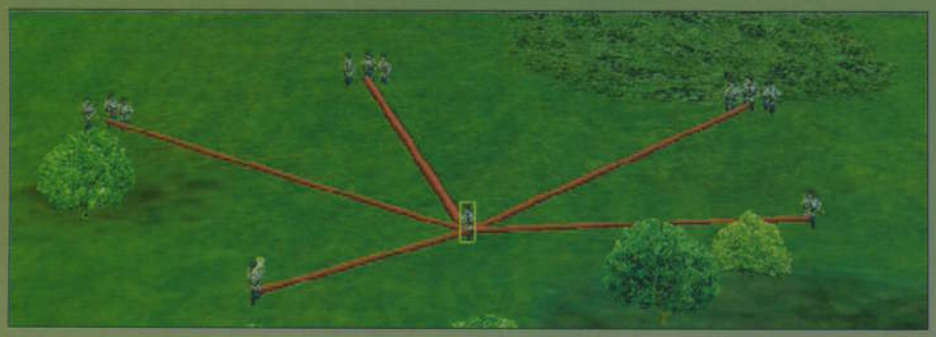
Les résultats de pénétration causent bien sûr des dommages sur la cible, allant de la mise hors service de l'arme principale à la destruction pure et simple, en passant par l'immobilisation, la perte d'un membre d'équipage...

La modélisation en trois dimensions de l'ensemble des éléments du jeu permet au programme de tenir compte des positions à défilement de tourelle (Hull Down) où seule la tourelle du char est exposée, la caisse étant masquée par un relief du terrain : une position à rechercher en toute occasion ! Il est judicieux aussi de se placer dans une posture légèrement en biais par rapport à un char ou canon ennemi, pour augmenter l'angle d'impact et donc l'efficacité du blindage ainsi que les chances de ricochet. Pas forcément évident en plein combat, surtout en cas de cibles multiples...

Les tableaux 3 et 4 permettent de comparer les caractéristiques des principaux blindés présents dans

TABLEAU 3. CARACTERISTIQUES DES PRINCIPAUX CHARS ALLIES

Type	Vitesse Maxi (mph)	BLINDAGE (mm/inclinaison)											Projectile de l'arme principale	PENETRATION (en mm pour 0°/30°/60° d'inclinaison)				Pouvoir explosif
		Toit	Avant	Tourelle Côtés	Arrière	Caisse supérieure Avant	Côtés	Arrière	Caisse inférieure Avant	Côtés	Arrière			100 m	500 m	1000 m	2000 m	
Daimler	50	12	16/10°	16/0°	16/0°	16/0°	16/0°	16/0°	16/0°	16/0°	16/0°		40mm Perforant	66/53/28	58/45/26	48/43/23	39/31/17	
M8 Greyhound	55	Caisse : 6 Tourelle ouverte	19/0°	19/20°	19/5°	16/50°	10/25°	10/0°	19/30°	10/0°	10/0°		37mm Perforant 37mm Explosif	65/52/27 28/23/15	56/43/24 24/19/14	45/39/21 19/15/12	34/27/15 15/15/10	6
M5A1 Stuart	36	12	45/15°	32/0°	32/0°	29/55°	28/0°	28/0°	57/0°	28/0°	28/0°		37mm Perforant 37mm Explosif	65/52/27 28/23/15	56/43/24 24/19/14	45/39/21 19/15/12	34/27/15 15/15/10	6
M8 HMC	36	Caisse : 12 Tourelle ouverte	38/10°	25/0°	25/0°	29/55°	28/0°	28/0°	57/0°	28/0°	28/0°		75mm CC 75mm Explosif	89/77/44 37/30/19	89/77/44 34/29/18	89/77/44 31/27/17	89/77/44 29/23/15	39
M4A1 Sherman	24	Caisse : 16 Tourelle : 25	89/0°	51/5°	51/0°	51/55°	38/0°	38/10°	51/15°	38/0°	38/10°		75mm Perforant 75mm Explosif	97/76/40 46/36/23	89/70/38 42/34/21	78/63/35 39/31/20	62/50/30 33/28/17	39
M4A3(76)W Sherman	32	Caisse : 19 Tourelle : 25	89/0°	64/5°	64/0°	64/47°	38/0°	38/10°	102/15°	38/0°	38/10°		76mm Perforant 76mm Tungstène	121/97/53 234/187/83	112/89/50 206/165/72	101/82/46 175/140/64	93/73/39 124/99/47	33
M4A3(105) Sherman	32	Caisse : 19 Tourelle : 25	91/0°	51/5°	51/0°	64/47°	38/0°	38/ 0°	102/15°	38/0°	38/10°		105mm CC 105mm Explosif	102/88/51 69/55/34	102/88 /51 66/52/33	102/88/51 61/50 /31	102/88/51 53/45/30	77
M10 Wolverine	30	Caisse : 19 Tourelle ouverte	57/45°	25/15°	25/0°	38/55°	19/38°	19/38°	51/15°	25/0°	25/0°		76mm Perforant 76mm Tungstène	121/97/53 234/187/83	112/89/50 206/165/72	101/82/46 175/140/64	93/73/39 124/99/47	33
M18 Hellcat	55	Caisse : 8 Tourelle Ouverte	22/25°	13/25°	13/10°	13/60°	13/25°	13/10°	13/40°	13/0°	13/30°		76mm Perforant 76mm Tungstène	121/97/53 234/187/83	112/89/50 206/165/72	101/82/46 175/140/64	93/73/39 124/99/47	33
M36 Jackson	32	Caisse : 19 Tourelle ouverte	76/0°	32/5°	44/0°	38/55°	19/38°	19/38°	102/15°	25/0°	19/0°		90mm Perforant 90mm Explosif	143/114/63 112/89/46	133/107/60 104/83/44	122/97/56 95/74/41	101/92/49 78/63/36	56
Cromwell IV	40	20	76/0°	63/0°	57/0°	63/0°	32/0°	32/0°	57/10°	25/0°	32/10°		75mm Perforant 75mm Explosif	97/76/40 46/36/23	89/70/38 42/34/21	78/63/35 39/31/20	62/50/30 33/28/17	39
Churchill VII	16	17	152 / 0°	95 / 0°	95 / 0°	152 / 0°	95 / 0°	50 / 0°	140 / 0°	95 / 0°	50 / 0°		75mm Perforant 75mm Explosif	97/76/40 46/36/23	89/70/38 42/34/21	78/63/35 39/31/20	62/50/30 33/28/17	39



Progression d'une section, les 3 groupes de combat en arc de cercle devant le chef de section et l'élément antichar. Le tireur d'élite est à droite. Toutes les unités sont commandées.

Combat Mission. Vous verrez que pour les obus CC (Charge Creuse), le pouvoir de pénétration ne varie pas avec la distance de tir, puisqu'il est dû à l'énergie chimique dégagée par l'explosion de la charge creuse et non pas à l'énergie cinétique du projectile.

Dans un souci de lisibilité du tableau, nous avons laissé de côté certaines données prises en compte pour chaque véhicule. Citons-en seulement quelques-unes :

- Le poids (Weight) et la pression au sol (Ground Pressure) ont leur importance pour déterminer les chances d'enlisement d'un véhicule (Bogged down)
- Une valeur de Silhouette élevée (comme celle du KingTiger) signale un véhicule facilement repérable par l'ennemi
- La vitesse initiale du projectile, indiquée en mètres par seconde (m/sec) après le calibre dans la ligne « Main Weapon » est généralement un bon indicateur de la précision de l'arme principale.
- La qualité de l'acier est indiquée dans la fiche d'information du véhicule quand elle n'est pas optimale, certains blindages réalisés dans des aciers de moindre qualité sont en effet susceptibles de laisser pénétrer des coups qui auraient dû en principe être tenus en échec.
- La vitesse de rotation de la tourelle est aussi précisée (standard, très lente, lente, ou rapide) et peut dans certains cas être capitale, il est certain que vous aurez un jour l'occasion de trembler dans *Combat Mission* en voyant la tourelle de votre Tigre tourner désespérément lentement vers le Sherman qui l'a pris de flanc, les scénarios en zone urbaine sont particulièrement conseillés pour expérimenter ce type d'émotion forte !

Souvenez-vous enfin que les blindés à caisse ou tourelle ouverte (open top) sont particulièrement vulnérables aux tirs d'artillerie et même de mortiers légers.

L'ARTILLERIE

Au début, vous la trouverez sans doute difficile à utiliser, les délais de trois à quatre minutes ne sont pas négligeables (ce qui est réaliste) et il est parfois ardu d'évaluer la position de l'ennemi quelques tours plus tard. Quand vous saurez mieux évaluer la vitesse de déplacement de l'ennemi, vous découvrirez la vraie valeur des observateurs d'artillerie : un simple tir de mortiers de 81mm peut alors briser l'attaque d'une compagnie d'infanterie s'il arrive au bon moment. Et à partir du 105mm, les effets sont dévastateurs même sur les véhicules blindés et les chars.

Si vous avez des TRP (objectifs de tir pré-réglés) en défense, servez-vous en pour couvrir un flanc exposé ou un point de passage obligé de l'ennemi, ça peut vous économiser une ou deux sections.

Nous terminerons cet article en donnant quelques conseils tactiques d'ordre général, d'abord pour le joueur défenseur, puis pour le joueur attaquant.

LA DEFENSE

Ne cherchez pas à défendre uniformément toute la ligne de front. Cela vous forcerait à trop étendre vos forces et à n'opposer qu'un mince rideau défensif à l'adversaire. Préparez plutôt une ligne de défense constituée de bastions dont les champs de tir s'entrecroisent. Chacun de ceux-ci devrait être composé au minimum d'une section appuyée par une arme antichar et une mitrailleuse. Prévoyez aussi des positions sur lesquelles vos unités pourraient constituer une seconde ligne, au cas où la situation se dégraderait.

Constituez-vous une réserve mobile motorisée (conseil valable aussi pour l'attaquant), elle sera capable d'intervenir à l'endroit où l'attaque principale de l'ennemi sera détectée. Mais attention, n'engagez pas cette réserve à la légère, attendez d'être sûr qu'il ne s'agit pas d'une diversion!

Dès le début, prévoyez un itinéraire de repli pour vos troupes. Même la meilleure position défensive peut être enfoncée ou débordée, et il ne sert à rien de faire tuer sur place des unités qui pourraient être plus utiles pour tenir votre deuxième ligne de défense.

Défendez les villages en plaçant vos troupes à l'intérieur et pas sur les lisières. Elles seraient trop facilement repérées et détruites à distance.

L'ATTAQUE

Gardez soigneusement vos chars à l'écart des haies, des zones boisées ou urbaines, ces terrains fournissent des abris parfaits pour les bazookas, panzerfausts, Piats ou lance-flammes. Envoyez d'abord vos fantassins nettoyer ces zones, et appuyez-les avec les blindés que vous aurez gardés en arrière.

Utilisez l'artillerie de façon à profiter de l'effet de choc en plus d'infliger des pertes à l'adversaire. Planifiez donc vos assauts pour que vos troupes arrivent au contact de l'ennemi juste après le barrage d'artillerie. Ils tomberont sur des unités en désordre ou démoralisées et leur travail sera grandement facilité.

Quand vous attaquez un village, détruisez les positions ennemies dans les maisons par des tirs au canon à longue portée chaque fois que c'est possible. Prendre d'assaut un immeuble est une opération coûteuse et peu sûre. Mieux vaut le réduire en miettes d'abord (et avec lui les unités ennemies qui sont à l'intérieur !) avec vos chars.

A vous de jouer maintenant, nous espérons que cet article vous aura permis d'affiner vos tactiques et de tirer le maximum de ce jeu passionnant ! *Combat Mission* est sans conteste le plus détaillé des jeux de combat tactique actuels et son système novateur ouvre de nouveaux horizons au jeu d'histoire sur ordinateur, alors vivement CM2 (Front de l'Est), CM3 (Afrique du Nord et Italie) et surtout CM4 (Bataille de France 1940)! ❐

Note : Pour ceux que la langue anglaise rebute ou qui préfèrent simuler les combats de la 2e DB et de l'Armée de Lattre en Français dans le texte, le site internet Appui-Feu propose gratuitement un upgrade qui permet de jouer à CM en version française intégrale (il devrait être disponible sur http://appui-feu.panzershark.com lorsque vous lirez ces lignes), version réalisée avec l'accord et l'appui des créateurs du jeu.

TABLEAU 4. CARACTÉRISTIQUES DES PRINCIPAUX CHARS ALLEMANDS

Type	Vitesse Maxi (mph)	BLINDAGE (mm/inclinaison) Toit	Tourelle Avant	Tourelle Côtés	Tourelle Arrière	Caisse supérieure Avant	Caisse supérieure Côtés	Caisse supérieure Arrière	Caisse inférieure Avant	Caisse inférieure Côtés	Caisse inférieure Arrière
SPW 250/9	37,5	ouvert	8/35°	8/35°	8/35°	10/30°	8/35°	8/10°	15/12°	8 30°	8/45°
PSW 234/2 Puma	50	Caisse : 6 Tourelle : 10	30/ 0°	10/25°	10/25°	30/35°	8/30°	10/22°	30/42°	8/30°	10/40°
SPW 251/9	33	ouvert	—	—	—	15/22°	8/35°	8/33°	15/22°	8/35°	8/33°
StuG IIIG	25	15	—	—	—	73/10°	30/11°	30/0°	73/21°	30/0°	50/10°
StuH 42	25	15	—	—	—	73/10°	30/11°	30/0°	73/21°	30/0°	50/10°
Hetzer	26	8	—	—	—	60/60°	20/40°	8/70°	60/40°	20/15°	20/15°
JagdPanther	29	Max : 25 Min : 16	—	—	—	80/55°	50/30°	40/35°	60/55°	40/0°	40/25°
Panzer IVH	24	Tourelle : 15 Caisse : 12	50/10°	30/26°	30/15°	80/10°	30/0°	20/11°	80/14°	30/0°	20/8°
Panther (Pz VG)	30	16	110/11°	45/25°	45/25°	80/55°	50/30°	40/30°	60/55°	40/0°	40/30°
Tiger (Pz VIE)	23	25	100/8°	80/0°	80/0°	100/10°	80/0°	80/8°	100/24°	60 / 0°	80 / 8°
KingTiger (Pz VIB)	22	44	185/10°	80/21°	80/21°	150/50°	80/25°	80/30°	100/50°	80 / 0°	80 / 30°

Projectile de l'arme principale	PENETRATION (en mm pour 0°/30°/60° d'inclinaison) 100 m	500 m	1000 m	2000 m	Pouvoir explosif
20mm Perforant	32/25/12	24/19/10	17/13/7	6/5/3	
20mm Explosif	15/12/7	10/8/5	7/5/3	3/2/1	6
50mm Perforant	93/65/35	77/61/30	60/47/25	34/28/17	
50mm Explosif	30/24/15	27/22/13	24/19/12	19/15/9	14
75mm CC	100/86/50	100/86/50	100/86/50	100/86/50	
75mm Explosif	37/30/19	34/29/19	31/27/18	28/22/16	34
75mm Perforant	141/108/53	130/100/49	112/90/46	91/73/39	
75mm Explosif	50/40/25	46/37/23	42/34/21	34/29/19	34
105mm CC	100/86/50	100/86/50	100/86/50	100/86/50	
105mm Explosif	62/50/31	58/47/30	54/43/29	47/39/27	77
75mm Perforant	141/108/53	130/100/49	112/90/46	91/73/39	
75mm Explosif	50/40/25	46/37/23	42/34/21	34/29 /19	34
88mm Perforant	220/176/79	205/164/75	188/150/70	157/120/60	
88mm Explosif	93/74/40	86/69/38	78/62/35	65/52/30	50
75mm Perforant	141/108/53	130/100/49	112/90/46	91/73/39	
75mm Explosif	50/40/25	46/37/23	42/34/21	34/29/19	34
75mm Perforant	173/138/62	160/122/59	145/111/54	114/91/46	
75mm Explosif	69/54/31	63/50/29	56/45/27	45/36/23	34
88mm Perforant	154/118/59	143/110/56	130/100/52	103/82/44	
88mm Explosif	105/84/44	97/77/42	88/70/39	73/58/33	51
88mm Perforant	220/176/79	205/164/75	188/150/70	157/120/60	
88mm Explosif	93/74/40	86/69/38	78/62/35	65/52/30	50

DISPONIBLE gratuitement sur internet, SPWAW est l'ultime évolution d'une fabuleuse série de jeux tactiques. Il marque également l'aboutissement d'une époque et d'une certaine conception du jeu d'histoire que viennent concurrencer aujourd'hui le temps réel et de nouveaux produits « alternatifs » comme *Combat Mission*.

Théophile MONNIER

STEEL PANTHERS WORLD AT WAR

L'ÉVOLUTION FINALE

Superbe adaptation d'un système maintenant ancien (*Steel Panthers* première version est parue en 1995), *Steel Panthers World at War* repose sur des principes de jeu un peu vieillissant. Nous avons déjà présenté en long et en large dans CyberStratège tous les secrets de cette remarquable série, cet article a donc plutôt pour objectif de faire le point sur les qualités et les défauts de cette nouvelle version et les véritables innovations apportées.

Bien que réutilisant essentiellement le moteur de *Steel Panthers III*, *SPWAW* et un jeu à l'échelle de la section, c'est-à-dire que chaque unité représente un groupe de combat ou un char. Le réel intérêt de Steel III se situait dans deux domaines que l'on retrouve ici : les règles de commandement et la possibilités de créer des campagnes historiques.

TROP DE CONTROLE DES UNITES

En principe, les règles de commandement de *Steel III* ou de *SPWAW* semblent très intéressantes. Pour mémoire, les unités sont soit en mode attaque et peuvent se déplacer, soit en mode défense et sont mieux protégées. De plus, les unités en attaque ne peuvent se déplacer que dans la direction générale de l'objectif de leur section. Pour simuler les contraintes de commandement, chaque chef de section ou chef de compagnie dispose de points

En titre. **Hommage aux anciens, Matrix Games a adapté les grand classiques de Squad Leader, comme le célèbre « Château de Quesnoy », un scénario de l'extension *Crescendo of Doom*, complètement faux historiquement mais qui rappelle de bons souvenirs !**

de commandement qu'il dépense pour changer de mode, changer d'objectif mais également diriger des bombardements. Malheureusement, les lacunes de *Steel III* se retrouvent dans *SPWAW* : les joueurs peuvent facilement diriger leurs unités vers des objectifs situés à l'autre bout de la carte, avec suffisamment de latitude pour ne pas avoir à se préoccuper des axes d'attaques. De plus, à moins de diriger des armées de troisième catégorie, les points de commandement sont toujours en nombre suffisant pour faire face à toutes les situations.

Comparé par exemple au remarquable système balistique du jeu, qui prend en compte un nombre impressionnant de paramètres et offre un réalisme canon contre blindage presque parfait, le système de commandement repose sur des éléments très sommaires ; distance fixe de commandement, peu de variables (sous contrôle, contact radio ou rien), pas de calcul « constant » de la capacité de commandement de chaque chef. Ce système est donc plutôt une contrainte qu'un véritable apport. En fait, on peut très bien désactiver cette option... à moins de s'imposer de véritables contraintes de commandement. De façon simple , on peut limiter les objectifs de chaque section à une distance de 800 mètres (20 hex.) ou en séparant la carte en trois zones. Chaque section doit alors se réattribuer un objectif une fois atteint le premier. Si un chef est éliminé, coupé de son QG ou même neutralisé, quelques précieux tours peuvent être perdus... C'est quand même plus drôle. Autre astuce, passer obligatoirement en mode défense une fois les hex. d'objectif conquis par une section, histoire d'obliger le commandement à « faire le point » avant de reprendre l'avance.

Tactiquement, les règles à suivre sont exactement les mêmes que dans les versions précédentes : maintenir les sections dans un rayon de trois hex. de leur chef pour le ralliement et diriger le tir d'artillerie avec les unités d'observation. Attention, seuls les chefs de section peuvent diriger les tirs de mortiers légers attachés à leur unité. Les unités dépourvues de radio (chars de première génération) doivent rester adjacentes à leur chef pour ne pas perdre le contact. Une unité qui n'est plus en contact ne peut plus changer son attitude ou son axe d'avance, ce qui est surtout une contrainte en défense, quand des unités se retrouvent bloquées dans un coin de carte.

Page ci-contre, à droite. **Le système balistique de SPWAW est beaucoup plus complexe que les versions précédentes, avec une prise en compte des angles des blindages, une plus grande variation de la pénétration selon les distances, etc. Les quatre obus APCR de ce Panzer, extrêmement efficace à moins de 400 m, risquent malheureusement d'être gâchés sur des cibles sans intérêt, le programme ne permettant pas de sélectionner, automatiquement ou manuellement, le type d'obus tiré.**

UN GENERATEUR DE LUXE

En revanche, la possibilité de créer des campagnes historiques et les nouveaux outils proposés au concepteur de scénarios font en revanche de SPWAW un super-ASL en terme de création de scénarios. Là se situe la vraie valeur ajoutée de ce produit : le générateur de cartes est remarquable et permet de produire de superbes terrains, les renforts entrent là et où on le souhaite, opérations aéroportées et infiltrations sont de la partie... Dans ce domaine, *Close Combat* peut aller se rhabiller ! En revanche, côté capacités tactiques, les nouveautés sont relativement restreintes. On retrouve les unités de reconnaissance, encore plus indispensables que précédemment, le génie qui démine et se révèle toujours utile contre les positions fortifiés et l'assaut rapproché de blindés, les sections de MG pour tenir un front, etc.

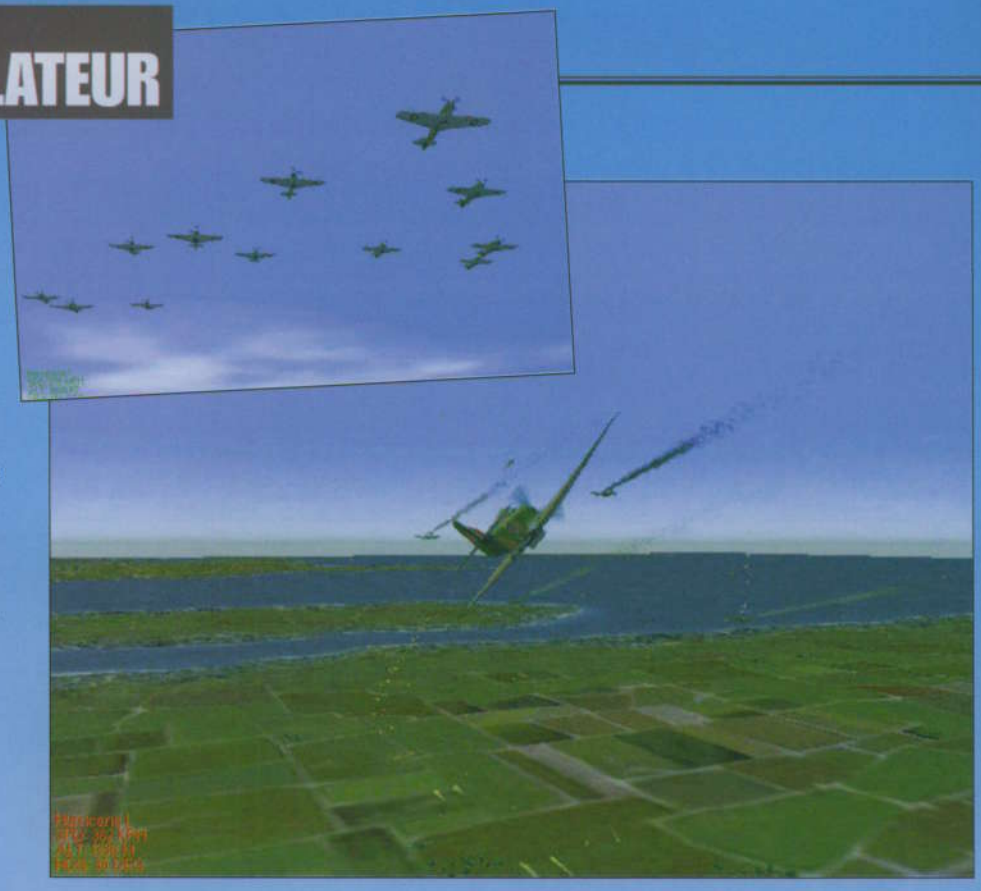
Pour ce qui est du combat, l'infanterie en défense dans SPWAW est difficile à déloger : même des tirs puissants occasionnent très peu de perte (c'était l'inverse dans *Steel II*). Dans l'ensemble, l'assaut rapproché avec les blindé se révèle moins efficace que précédemment et il faut engager de l'infanterie pour déloger de l'infanterie, ce qui est plutôt une bonne chose. Les unités mal dotées en armes antichars souffrent toujours autant car les chars subissent très peu de pénalités de suppression face à de simples tirs d'armes légères et les assaut rapprochés sans armes adéquates sont peu efficaces. Dans l'ensemble, l'équilibre du jeu est bon, chaque unité est bien dans son rôle.

SPWAW est indéniablement plus stable, plus riche et plus complexe que les précédentes versions, il n'en repose pas moins sur un système vieux de cinq ans, et ne propose donc plus une véritable avancée tactique, à l'image de *Close Combat* ou *Combat Mission*. C'est donc avec un brin de nostalgie que l'on pratiquera *Steel Panthers : World at War*. En réalité, la synthèse entre la flexibilité de *Steel Panthers* et l'innovation temps réel de *Close Combat* reste à inventer ! ❐

Ci-dessus et en bas. **La campagne Screaming Eagles, sur les opérations de paras US en Normandie et disponible sur thegamers.net, est idéale pour débuter car l'option de commandement doit être désactivée compte tenu de qualités des parachutistes. De plus les cartes sont superbes et le joueur livre une véritable guerre de nerfs face à une défense composée de nids de MG, de tireurs embusqués et de contre-attaques épisodiques. L'historicité est en revanche plutôt faible, avec la présence de divers véhicules peu crédibles, comme des Königstiger.**

DANS nos précédents articles, nous vous avons décrit les bases du pilotage. Nous allons maintenant aborder le combat aérien tel qu'il se pratiquait lors de la seconde guerre mondiale et nous le comparerons avec ce que nous proposent les meilleurs simulateurs du moment : *European Air War* (EAW) et *Combat Flight Simulator* (CFS).

Eric TENG



MANUEL DU PILOTE DE CHASSE

III. LE COMBAT AERIEN

Tout d'abord, examinons le palmarès des meilleurs as de la seconde guerre mondiale : les premiers « experten » allemands alignent plus de trois cent victoires, alors que le meilleur ace allié 'Dick' Bong n'en aligne que 40 !

Quelles étaient les recettes de ces pilotes et dans quelles conditions effectuaient ils leurs sorties ? Erich Hartmann, le meilleur as allemand a totalisé 352 victoires, toutes obtenues sur le front de l'Est à partir de 1942, en 1425 sorties. Une moyenne de quatre sorties environ lui était nécessaire pour chaque victoire, alors que par exemple, Günther Scheel (71 victoires en quelques mois) avait une meilleure moyenne: moins d'une sortie par victoire ! On imagine le score final s'il avait vécu plus longtemps.

Que l'on se rassure, donc, il n'est pas déshonorant de revenir de mission sans victoire, même si dans nos simulateurs et ce qui n'était pas le cas dans la réalité, chaque sortie se solde par un affrontement. Rares également étaient les duels chevaleresques à un contre un, où chacun avait sa chance : d'une part, les appareils engagés étaient rarement techniquement équivalents, ce qui n'équilibrait pas les chances, et d'autre part, bon nombre de victoires était obtenu sur des appareils inférieurs ou des pilotes moins bien entraînés (front de l'Est), et bien souvent par surprise ! Au-delà des différences techniques, et à l'image des combats de chars des premières années, des différences tactiques importantes donneront au début de l'affrontement, un avantage à l'armée allemande.

Laissons de côté le front de l'Est qui est peu couvert par nos jeux (en attendant la sortie de *Sturmovik*) Et intéressons-nous au front de l'Ouest, au-dessus de l'europe. (aucun simulateur ne couvre correctement le front d'Afrique du Nord).

LA BATAILLE D'ANGLETERRE

Les formations

A cette époque, les Allemands avaient, grâce à leur expérience de la guerre d'Espagne, mis en place la tactique dite du « Schwarm », formation regroupant deux paires ou « Rotte » de deux avions. Cette formation, très souple, est composée d'un maillon élémentaire, formé d'un leader et de son « Kacmarek », qui s'apportent soutien mutuel en cas de pépin. Trois Schwarmen étagés en altitude et décalés vers le soleil forment un « Staffel » de douze appareils. Plusieurs Staffeln forment à leur tour un Gruppe, rassemblant généralement plus de 30 appareils, ce Gruppe constitue l'unité de bases à laquelle le commandement confiait les missions. On le voit, rares étaient les missions en solitaires imaginées dans CFS, exception faite des missions de reconnaissance. Les Anglais et les Français eux, en sont restés, en cette année 40, au « Vic », formation de trois appareils en V inversés. Deux « Flights » de deux Vic chacun forment un « Squadron » de 12 appareils, formation qui était

Une formation allemande en route vers son objectif. Les chasseurs, en couverture des bombardiers sont regroupés en Schwarm de 4 , les bombardiers sont eux regroupés par 3.

En titre. **Ca tire de partout ! EAW traduit bien l'ambiance des combats aériens où l'on a du mal à maîtriser l'espace. La meilleure tactique est encore de faire une série de passages à travers la meute, en tentant sa chance sur un tir d'opportunité.**

En haut. **Squadron Anglais avec sa formation typique par " Vic " de trois appareils. Cette formation, trop rigide sera abandonnée quelques années plus tard.**

généralement employée pour chaque mission. Le Vic est une formation difficile à maintenir, et réclame beaucoup d'attention de la part des pilotes, qui ont donc peu d'opportunité pour surveiller le ciel. Le Vic trouve son origine sur la volonté d'accroître la puissance de feu par le nombre, en imaginant une cible peu mobile telle qu'une formation de bombardiers. Oubliés les combats tournoyants de la première guerre mondiale, le chasseur devait, dans l'esprit des stratèges affronter son principal objectif les bombardiers... On verra qu'ils se sont lourdement trompés.

Donc, lorsque deux formations ennemies se rencontrent, les 12 appareils Anglais se trouvent systématiquement face à 30 appareils Allemands... Plus tard, les Vic furent abandonnés et remplacés par des sections de quatre appareils regroupés par paires, mais alignés. Cette formation n'impressionna guère les Allemands qui la nommèrent « Idotenreihe ». Ce n'est que vers 1942 que la formation dite « Finger four », encore en usage actuellement, sera définitivement adoptée.

Dans les combats tournoyants qui suivaient généralement l'attaque initiale, les Vic anglais étaient rapidement disloqués alors que les Rotte allemands conservaient leur efficacité.

La bataille d'Angleterre, fut l'objet d'âpres combats et rapidement le nombre d'appareils engagés atteignit des sommets jusqu'alors jamais atteints. A titre d'exemple, le combat qui se déroula le 11

Un Staffel de Me 109E au décollage. European Air War donne l'accès à tous les grades, du simple co-équipier au commandant d'escadrille.

août 1940 au-dessus du sud de l'Angleterre, opposa 75 bombardiers escortés de 61 Bf 110 et 30 Bf 109 à sept Squadron anglais soit environ 70 appareils ! Seul EAW qui gère jusqu'à 255 objets volant est capable de simuler de tels affrontements, qui pourtant étaient fréquents à l'époque. Dans ce jeu, chaque mission engage au minimum un Squadron ou un Staffel et si l'on règle le paramètre de taille des affrontements au maximum, on peut arriver à plusieurs centaines d'aéronefs en vol. EAW est ici largement supérieur à CFS, où la complexité des modèles de vols et des objets limite leur nombre à quelques dizaines. D'autre part, la gestion des formations et des échanges radios est une incontestable réussite dans EAW, ce qui lui donne ici définitivement l'avantage.

Les appareils

Les Allemands alignaient les Messerschmitt Bf 109E et Bf 110C. Ce dernier, piloté à deux et mieux armé, était considéré comme une arme de prestige et les meilleurs pilotes y furent initialement affectés. Rapidement, on se rendit compte que le 110 était complètement surclassé par ses adversaires en combat tournoyant et les missions d'escorte par Bf 110 furent abandonnées. Seul donc le Bf 109 « Emil » pouvait opposer une résistance sérieuse aux appareils anglais. L'Emil était doté d'une charge alaire (poids supporté par la voilure de l'aile) et un taux de montée plus forts, pour une vitesse équivalente au Spitfire. En combat tournoyant, les pilotes Anglais pouvaient donc théoriquement tourner à l'intérieur du virage allemand. Dans la réalité, cette faible marge était peu exploitée car les pilotes maîtrisaient peu le tir en virage.

Les Anglais alignaient majoritairement les Hurricane I puis les Spitfire I. Bien que la légende associe la victoire anglaise avec les performances du Spit, les deux appareils étaient globalement équivalents aux Messerschmitt, bien que supérieurs en rayon de giration ou en taux de roulis. Une caractéristique qui a son importance, le Rolls-Royce Merlin équipant les appareils anglais est équipé de carburateurs et par conséquent « coupe » en cas de G négatifs. Cela impose un demi-tonneau pour partir en piqué ! Le Hurricane, moins agile était toutefois plus robuste et très stable, ce qui en faisait une plate-forme de tir idéale contre les bombardiers. Ces caractéristiques sont respectées dans les deux simulateurs, on pourra donc appliquer les tactiques de l'époque sans retenue !

Les tactiques

Les appareils allemands étaient employés soit en Freijagd (chasse libre) ou en escorte de bombardiers. Les chasseurs étaient disposés au-dessus des bombardiers et pouvaient alors fondre sur les chasseurs britanniques employés à « descendre » les bombardiers. L'Allemand doit éviter à tous prix de s'engager dans un combat tournoyant, car on a vu que les Messerschmitt étaient moins agiles que leurs adversaires. Historiquement, le pilote de Bf 109 E adoptait la tactique de base du « dive and zoom » qui consiste à rechercher l'avantage de la hauteur et à faire une série d'attaques surprises en piqué suivie d'une montée à l'écart de la zone de conflit, et à répéter le processus jusqu'à ce que la jauge de carburant donne le signal du retour. Pour conserver un maximum de surprise et économiser les munitions, le tir doit s'effectuer le plus tard possible, lorsque la cible a « rempli » le réticule de tir. Les pilotes de l'époque évitaient les traçantes pour plus de surprise. Le soleil ou les nuages sont utilisés au maximum pour camoufler la progression. Il est arrivé même que des chasseurs allemands isolés s'intercalent discrètement dans une formation anglaise, sous couvert de nuages et ouvrent le feu sur la formation anglaise gentiment alignée.

Les pilotes de Bf 110 quant à eux se mettaient en cercle défensif, à la manière des convois de pionniers du far West, et attendaient une occasion propice pour piquer vers l'adversaire. Ce cercle, difficile à mettre en œuvre n'est jamais représentée dans nos simulateurs. Dommage car même les 109 adoptaient parfois cette formation.

L'Anglais, lui doit se concentrer sur les bombardiers. La tactique la plus évidente, pour rester à l'abri des chasseurs allemands et pour conserver un minimum de surprise est de foncer de face sur les bombardiers. Plus tard dans la bataille, les Spits étaient envoyés contre l'escorte de Bf 109 alors que les Hurricanes, plus robustes et moins agiles se réservaient les bombardiers. Pour intercepter les bombardiers à la bonne altitude, les Vic anglais s'engageaient dans une spirale ascendante. Cette méthode avait deux inconvénients : d'une part une moins bonne performance aérodynamique du fait du virage constant, d'autre part, chaque passage dos au soleil donne à d'éventuels chasseurs allemands aux aguets une nouvelle occasion de surprendre la formation. Cette spirale n'est jamais reproduite dans les jeux et la montée s'effectue généralement directement vers la cible. En combat tournoyant, bon nombre de victoires furent obtenues par tir d'opportunité, en saisissent l'occasion du passage d'un ennemi devant son collimateur, en pleine mêlée !

Les as

Les as allemands de cette période furent Helmut Wick (40 victoires pendant la période) , Werner Mölders et Adolf Galland. La tactique préférée de Galland était de poursuivre son piqué d'attaque initiale par une ressource, et de tirer sa cible par en dessous et non par-dessus. Puis un nouveau piqué lui permettait de s'échapper pour recommencer sur un autre avion. Un de ses co-équipiers, Gerd Schöpfel abattit quatre Hurricanes en quelques minutes alors qu'ils étaient en spirale de montée, attaquant seul, par derrière et en dessous, avec le soleil dans le dos.

Hurricane en difficulté, le pilote vient de s'éjecter, il sera de retour sur le terrain en moins d'une journée. Les pilotes allemands n'avaient évidemment pas cette chance.

Il les abattit les uns après les autres, sans se faire repérer, en s'attaquant seul aux serre-files ! N'espérez pas reproduire ceci dans un quelconque simulateur, vous êtes repéré bien trop rapidement !

Les as anglais sont Bob Doe, le Tchèque Joseph Frantisek (17 victoires) et Peter Brother (8 victoires pendant la période). La tactique préférée de Brother était de suivre les Bf 109 dans leur piqué par un demi-tonneau et une mise en piqué par G positif. Lorsque l'Allemand entamait une mise à niveau puis sa montée, il se retournait par un autre demi-tonneau et l'alignait. Cet as avait également une tactique défensive particulière, en agissant sur le « trim » de dérive, il dérapait volontairement et donnait donc une direction apparente de progression, en alignement de son fuselage, différente de sa trajectoire réelle. Ainsi, le tireur allemand trompé tirait à coté ! Là encore, nos simulateurs sont incapables de valoriser cette manœuvre. Quant à Frantisek, on le qualifiait de loup solitaire car il engageait souvent l'ennemi seul. Il allait chercher les appareils allemands sur le chemin du retour, ces derniers souvent à court de carburant ou de munitions étaient des cibles faciles.

On l'a vu, l'intelligence artificielle employées par les différents simulateurs ne reproduisent malheureusement pas toutes les diversités dans le pilotage. Les affrontements s'engagent sans élément de surprise et à la même altitude. Jamais l'IA ne manœuvrera pour chercher l'avantage tactique tel que l'altitude, ou profiter de la présence de nuages ou du soleil. Rien ne vous empêche, par contre, et si vous avez le commandement d'un groupe, d'appliquer ces stratagèmes. Vous pouvez, au lieu d'aller au plus court, chercher à gagner l'avantage tactique avant l'interception : montez et placez-vous dans le soleil puis déclencher l'attaque à votre signal. Là encore, EAW seul permet cette situation. On le voit, ce simulateur beaucoup moins riche dans le détail graphique que son opposant révèle un trésor pour celui qui s'intéresse à ce que furent l'ambiance des combats de l'époque.

Dans un quatrième et dernier article, nous aborderons la fin du conflit, ainsi que les nouveaux appareils tels que Mustang, Focke-Wulf et Typhoon. Bonne chasse ! ❐

EAW permet une gestion de la communication radio complète sous forme de menus. Le commandement prend toute sa dimension.

Win 98

Jeu CD-Rom PC en français édité par Empire.
Nécessite un Pentium III avec 64 Mo de Ram.
Fonctionne sous Windows 98.

ENNEMY ENGAGED

RAH-66 COMANCHE vs KA52 HOKUM

LES SIMULATEURS d'hélicoptères de combat ont le vent en poupe, après Ka 52 Aligator, Gunship !, voici maintenant le dernier né de Empire interactive: *Ennemy Engaged : Rah-66 Comanche versus Ka52 Hokum.*

Eric TENG

Gunship ! a été présenté dans le dernier numéro, on y vantait son graphisme, ses effets 3D et son accessibilité. *EE* change de registre. Ce jeu fait partie de ces simulateurs où la lecture du manuel s'impose avant le premier décollage. Successeur du simulateur *Apache Havoc*, il permet l'importation des deux appareils et trois campagnes présentes dans ce jeu. Voilà un exemple de compatibilité que l'on aimerait plus suivi ! *Comanche-Hokum* vous met aux commandes des appareils russes et américains les plus sophistiqués du moment, capables d'effectuer des missions de reconnaissance, antichar ou de destruction d'installation d'infrastructure de jour comme de nuit et par tous les temps.

Toutes les fonctions généralement proposées par un simulateur sont là : trois campagnes différentes sont proposées, un mode escarmouche qui est un apprentissage à la campagne, un mode vol libre utile à l'entraînement et enfin un mode multijoueur. Tous ces modes sont abordables via des profils de pilotes qui seront soit cotés bleu (Comanche) ou rouge (Hokum).

Le graphisme est bon, bien qu'un ton en dessous de *Gunship !*, en particulier les forêts sont traitées comme des gros blocs verts posés sur le sol. Pas de bosquets mais les différents objectifs bénéficient de traitement en 3D, le terrain est vallonné, parsemé des lignes à haute tension, oubliés donc les terrains plats de *Gunship !* La difficulté du vol tactique en rase mottes prend ici toute sa dimension. Les cockpits sont représentés uniquement en 3D. Bien que les écrans multi-fonctions soient parfaitement lisibles et fonctionnels, le tableau de bord n'est pas cliquable. Dommages car les nombreuses commandes s'effectuent via le clavier, ce qui nécessite la maitrise d'un nombre considérable de touches ou combinaisons de touches... à en donner mal au crâne au plus enthousiaste ! Pourquoi par exemple, à l'instar des derniers simulateurs tels que *SuperHornet* ou *Falcon*, ne pas avoir rendu les boutons des MFD opérationnels ?

L'ambiance sonore, quant à elle, est bien rendue. Les communications radio sont cohérentes et en phase avec la situation générale extérieure.

Le modèle de vol de *Comanche-Hokum* est correct. Si *Gunship !* montrait des faiblesses sur ce point, *Comanche-Hokum* nous comble, bien que encore relativement éloigné d'un simulateur de vol pur tel que *Flight Simulator*. En effet, le but est ici de remplir seul la tâche dévolue à un équipage de deux : le pilote et le co-pilote, ce dernier généralement en charge de l'armement. On est donc soulagé d'avoir affaire à des appareils plutôt dociles et faciles à poser ! Néanmoins, et malgré une série d'options qui influence la difficulté du vol et les réactions ennemies, il faudra quelques heures de vol avant de maitriser correctement les bêtes et leur système d'armes.

L'armement est complet, les deux hélicoptères étant légèrement différents comme en réalité. Tous deux possèdent missiles air-air, air-sol, roquettes, et chaque arme a son mode radar et d'acquision propre. Une option permet, lorsque vous êtes au manche à balais, de confier une partie de l'acquision des cibles à votre co-pilote. Notons qu'à bord du Hokum, celui-ci est assis à vos côté et vous pouvez assister à toutes ces manipulations en 3D et en direct : on en redemande.

Le plus incontestable atout de ce programme est le mode campagne. Trois sont disponibles, chacune avec son site propre : Taiwan, le Liban ou encore le Yémen du Nord. Ces campagnes sont entièrement dynamiques et se déroulent en temps réel. Une carte stratégique vous renseigne sur la situation générale et propose une série de missions non affectées parmi lesquelles vous pourrez choisir la vôtre. Le résultat de votre engagement et celui de vos collègues (mode multijoueur) influencera le cours de l'affrontement terrestre. Les trois sites sont dotés de caractéristiques particulières (végétations, habitat et météo), et la vie au sol est directement en rapport avec l'affrontement en cours. Les bases sont animées de mouvements d'aéronefs de tous types, les véhicules au sol clairement identifiables jouent une partie au sol que l'on imagine aussi serrée qu'à votre bord.

En résumé, *Comanche-Hokum* est un bon produit, qui présente un bon compromis entre jouabilité et sophistication. Ni arcade ni encore trop exclusif, à conseiller aux apprentis pilotes qui veulent en savoir plus sur ce type particulier de combat aérien. ❐

ENNEMY ENGAGED

Qualités : reproduction détaillée des appareils (vol et système d'armes), les campagnes dynamiques.

Défauts : rendu des paysages trop pauvre pour un simulateur d'hélicoptère, jeu de commandes complexes par clavier uniquement.

CYBER STRATEGE
RAVAGE
LE MAGAZINE DES JEUX DE STRATÉGIE FANTASTIQUE
UNE REVUE
Histoire & Collections
EN KIOSQUE LE 18 SEPTEMBRE
N°1
WH BATTLE-CONFRONTATION-MORDHEIM-DEMONWORLD-WH 40 000-FIGURINES-CARTES-INFORMATIQUE-JDR

TOBROUK 1941 - 1942

TOBROUK 1941-1942 permet de rejouer les opérations majeures de ces années dans la région.

Thierry DRETZEN et Arnaud COLLIN-VILLECROIX

1 - GÉNÉRALITÉS

1.1 - Les dés

Les deux joueurs s'équipent chacun de deux dés à 6 faces notés 1d6 et 2d6.

1.2 - Échelles

a - La carte : La région de Tobrouk, soit un rectangle de 200 Km sur 160 Km environ.

a' - La grille surimprimée d'hexagones permet de clairement positionner entre eux les pions des joueurs ; de définir le type de terrain contenu dans chaque hexagone mais aussi entre deux côtés d'hexagones voisins ; de réguler le mouvement et le combat des pions sur la carte.

b - Chaque hexagone (hex.) de la carte mesure 6 kilomètres environ. Pour des facilités de repérage sur la carte (placement initial des pions, lieux importants...), chaque hex. est numérotée, exemple l'hex 2013 est Tobrouk).

Echelle de temps : chacun des scénarios proposés, ***Gazala*** et ***Crusader***, couvrent une bataille de trois semaines environ; ensuite l'intensité des combats tend à décliner. Le jeu couvre cette période; chaque tour équivalant à 3 ou 4 jours, un scénario durera normalement 6 tours le scénario ***Battleaxe*** dure 2 tours.

c - Echelle des pions: Les pions utilisés par les deux joueurs représentent les forces militaires historiquement présentes sur le théâtre des combats. Les pions sont des *Unités* à l'échelle du bataillon, régiment ou brigade. Des pions *Etats-Majors* représentent l'organisation du commandement et de la logistique au niveau du corps d'armée ou de l'armée.

1.3 - Les forces des joueurs

1.34 - Zones de contrôle

Toute UC exerce une ZdC dans ses hex. adjacents sauf lorsque le terrain l'en empêche (Champs de mines, toutes fortification, crêtes si l'UC est retranchée, wadi et falaises). Cette ZdC a une influence sur les mouvements adverses (§ 4.2e) et sur le ravitaillement ennemi (§ 3). Les UC en retraite et les EM n'exercent pas de ZdC.

2 - INITIATIVE

2.1 - Détermination de l'Initiative.

a - Les joueurs consultent ensemble le Tableau d'Initiative – l'un d'eux lance **1d6** – et regardent la colonne correspondant à la valeur d'Initiative/Victoire indiquée par le curseur du « Compteur d'I/V » figurant sur la carte.

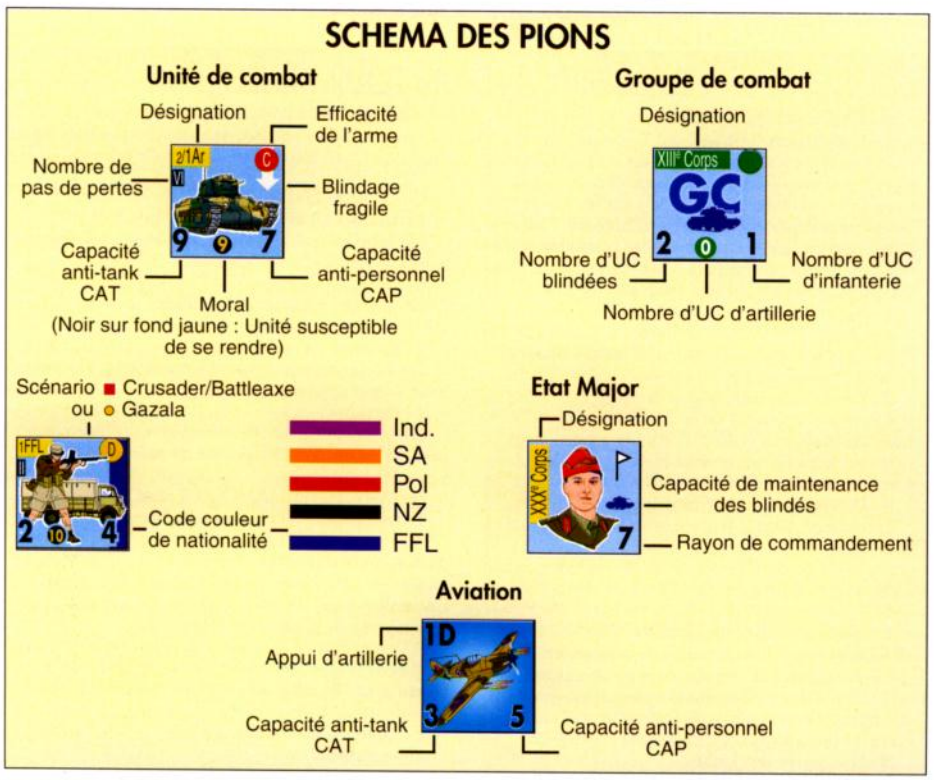
***Note** : Le Tableau d'Initiative permet déterminer celui des deux joueurs qui attribuera les rôles de « joueur actif » et de « joueur réactif » pour le tour.*

b - Les résultats **C** ou **A** indiquent que le Commonwealth ou l'Axe ont respectivement remporté l'Initiative pour le tour entier.

c - Le dé est relancé pour le résultat « – ».

***Attention** : pour le premier tour, l'Initiative est donnée à l'un des deux camps, pour les tours deux et trois, le résultat « – » revient à donner l'initiative à un camp ou à l'autre selon le scénario (à consulter).*

c - Le joueur qui a remporté l'Initiative déci-



ABRÉVIATIONS

hex : hexagone
UC : Unité Combattante ;
GC : Groupe de Combat ;
EM : Etat Major ;
CAP : Capacité Anti Personnel ;
CAT : Capacité Anti Tank ;
TUT : Table Universelle de Tir ;
I/V : Initiative/Victoire ;
PM : Point de Manœuvre ;
T, T1, T2 : simple Test de moral ou avec en plus une perte ou deux pertes.
AT : AntiTank, **Ar** : Armored, **Pz** : Panzer, **CAM** : Corpo d'Armata di Manovra, **Bers** : Bersaglieri ; **AK** : Afrika Korps, **RTR** : Royal Tank Regiment ; **Grd** : Garde ; **Huss**: Hussards;

1.31 - Les Unités Combattantes « UC »

a - Sur chaque pion est dessiné une silhouette représentative pour l'UC concernée. Pour les combats on distingue les UC blindées (chars moyens ou légers et reconnaissance) des UC non-blindées (soldats, canons divers, Etat-Major) (voir §1.31e et 1.31f).

a' - Certains blindés ont également une flèche blanche, ce sont les blindés légers ou fragiles par leur constitution et donc plus vulnérables aux tirs ennemis (§ 5.6).

b - L'état d'une UC sera matérialisée par le nombre de pas de force lui restant. La combativité d'une UC se réduit au cours du jeu suivant les pertes qu'elle subit lors des combats (voir § 5.1g).

c - Le type de locomotion. Les Unités se déplacent différemment selon les terrains traversés. On distingue Unités à pied, Unités motorisées et Unités mécanisées. Les déplacements des UC sont résumés dans le tableau des coût de mouvement (voir § 4.2).

d - Les armes utilisées par diverses Unités n'ont pas toutes la même efficacité, les lettres matérialisent le calibre de certaines armes ainsi que leur portée de tir efficace permettant d'engager l'ennemi avant que celui-ci n'y parvienne (voir § 5.2).

e - La capacité AntiPersonnel « CAP » d'une UC sera la puissance de feu qu'utilisera l'unité au moment de tirer sur l'ennemi non blindé (voir § 5.1e).

f - La capacité AntiTank « CAT » d'une UC sera la puissance de feu qu'utilisera l'unité au moment de tirer sur l'ennemi blindé (voir § 5.1e).

g - Le Moral d'une UC représente sa capacité à supporter le feu de l'ennemi et les pertes qu'elle subira. Le moral d'une UC « fraîche » sera bien meilleur que celui d'une UC éprouvée. Pour certaines UC amoindries leur Moral apparaît en noir sur fond jaune, l'UC est alors susceptible de se rendre. (voir § 6.4).

1.32 - Etats Majors

a - Chaque pion EM comprend un portrait du commandant avec éventuellement superposée une silhouette de blindé; celle-ci montre la spécificité de l'EM commandant des forces blindées à assurer également leur maintenance (voir § 4.41).

b - l'EM ne doit pas être trop éloigné des UC pour en assurer efficacement le commandement et le ravitaillement. la distance de commandement/ravitaillemt indique l'éloignement maximum et est compté en hex. (voir § 3.1e).

c - Comme une UC, un EM peut être réduit suite à des combats ou des attaques aériennes. Un EM possède une seconde face au rayon de commandement/ravitaillement réduit. Cela correspond à un état de désorganisation logistique (§ 6.5).

***Remarque** : Les pions EM sont considérés comme des cibles de la catégorie « personnel ».*

1.33 - Groupes de Combat : « GC »

a - Le GC permet de rassembler en une force unique et sur un seul hexagone plus d'UC qu'un joueur ne le pourrait normalement à cause des limitations d'empilement (voir § 7). Le GC matérialise par ailleur les principes tactiques adoptés par les forces en présence à l'époque de chaque bataille.

b - S'il le souhaitent, les joueurs peuvent remplacer certaines de leurs UC par des Groupes de Combat sur la carte; ils déposent alors les UC dans les cases de « l'organiseur des GC » (voir § 7.31), à photocopier au dos de la planche de pions.

de unilatéralement pour le tour qui est le « Joueur Actif » et qui est le « Joueur Réactif ».

Note : pour chaque tour entier de jeu, chaque joueur devient soit l'un, soit l'autre. Celui qui gagne l'initiative distribue les rôles pour tout le tour en choisissant d'être actif le premier ou de réagir en décidant de laisser l'adversaire agir en premier.

2.2 - Manœuvres

2.21 Généralités

a - Un tour de jeu est composé tout d'abord d'une phase commune aux deux joueurs, puis d'une alternance de phases individuelles appelées « manœuvre du joueur actif » et « manœuvre du joueur réactif » et qui se répètent plusieurs fois et enfin d'une phase terminale.

b - Les manœuvres sont jouées alternativement, d'abord par le joueur actif, puis par le joueur réactif, et ainsi de suite.

c - Pour chaque tour, le joueur actif a le droit d'initialiser un maximum de **trois manœuvres**.

d - Les manœuvres fonctionnent par paire ; lorsque le joueur actif décide d'une manœuvre, en retour, il « appelle » automatiquement la manœuvre du joueur réactif.

d'- En conséquence au cours d'un tour, le joueur réactif ne peut donc disposer de plus de manœuvres que n'en a décidé le joueur actif. (voir séquence détaillée d'un tour de jeu).

Note : un tour de jeu est morcelé en plusieurs Manœuvres, plus ou moins longues et réalisées alternativement par le joueur Actif puis par le joueur Réactif et ainsi de suite. Quelle que soit la longueur de manœuvre décidée par un joueur, elle est clôturée par les combats au contact.

2.22 - Les Points de Manœuvre

a - La dépense de PM permet aux joueurs de déplacer leurs Unités ou de réaliser avec elles toutes sortes d'actions. (voir § 4)

b - A chaque tour les joueurs peuvent utiliser jusqu'à un maximum de **10 PM** à leur disposition et à répartir sur les trois manœuvres possibles.

c - Quelque soit le nombre de PM qu'un joueur a décidé d'utiliser lors de sa phase « d'Initialisation du temps de manœuvre », cela veut dire qu'il pourra dépenser autant de PM pour chacune de ses Unités lors de sa phase de « dépense des PM des Unités ».

d - Avec le système d'alternance des tours et la perte progressive de l'initiative sur le terrain, il est **cependant possible** pour l'un des deux joueurs de ne pas pouvoir utiliser l'ensemble des PM initialement à sa disposition (exception au § 2.22b).

e - Lors de l'ultime manœuvre du tour, il peut arriver au joueur réactif de finalement disposer de plus de PM que la limite des 10 stipulés dans le § 2.22 b), dans ce cas, la règle du § 2.22 b) **s'applique prioritairement**.

Note : les actions des Unités (mouvements, retranchements...) sont comptabilisées en terme de PM. Le PM assimilable à une « unité de temps » permet de traduire en terme de durée toutes les actions plus ou moins longues que mènent les Unités sur le terrain.

2.23 Manœuvre du joueur actif

a - Le joueur Actif décide du nombre de PM qu'il va vouloir dépenser lors de sa manœuvre. La base est de 10 PM, moins ceux déjà dépensés lors de précédentes manœuvres effectuées dans le tour (d'où l'intérêt de tenir à jour le compte de PM dépensés par les joueurs).

b - Toutefois, lors d'une manœuvre, le joueur actif se verra limité dans sa dépense de PM. Ce maximum de PM utilisables lors d'une manœuvre dépendra de l'avance du curseur sur le Compteur d'I/V.

c - Sur le Tableau de Manœuvre, le joueur actif utilise la colonne correspondant à son Initiative. Les colonnes d'I/V vont de – 5 à + 5 sans distinction de camp. Simplement, le joueur utilisera les colonnes du tableau aux valeurs positives si le curseur d'I/V est à son avantage; inversement, le joueur utilisera les colonnes du tableau aux valeurs négatives si le curseur d'I/V est à l'avantage adverse.

d - Dans cette colonne, les cases interdites « Int » indiquent les lignes qui ne pourront pas être choisies par le joueur actif (une mauvaise initiative limite un joueur dans la quantité de PM à dépenser lors d'une manœuvre, et inversement).

e - Le joueur actif décide quelle ligne utiliser pour sa manœuvre. Sur cette ligne figure en particulier en bleu le nombre de PM qu'il choisira alors.

f - Sur cette ligne également, croisée avec la colonne de l'initiative du joueur actif, le joueur réactif se verra indiquer sa limite maximale de PM utilisables lors de sa manœuvre qui suivra (§ 2.24 a).

g - le joueur actif ajuste alors son curseur sur le compteur de manœuvre du nombre de PM qu'il choisit de dépenser lors de son impulsion.

Note : les joueurs tiendront le compte des PM respectivement dépensés lors de chaque manœuvre en les répercutant sur le compteur de PM se trouvant sur la carte (le curseur compte le nombre de PM restant à utiliser après l'égalisation des curseurs des deux camps).

2.24 - Manœuvre du joueur réactif

a - Pour déterminer le nombre de PM qu'il utilisera à son tour, le joueur réactif se contente de lire sur le tableau de manœuvre le nombre maximum de PM qu'il a le droit d'utiliser lors de sa propre manœuvre.

***Rappel**: il croise l'initiative du joueur actif (colonne) avec le nombre de PM que le joueur actif avait décidé d'utiliser juste avant (ligne).*

b - Le joueur réactif choisit le nombre de PM qu'il utilisera lors de sa manœuvre ; le nombre pouvant être inférieur ou égal à celui autorisé par le tableau.

c - Le joueur réactif ajuste son curseur sur le compteur du nombre de PM qu'il dépense lors de sa manœuvre.

2.25 - Égalisation des curseurs

a - A la suite d'une manœuvre du joueur actif, suivie de la manœuvre du joueur réactif, les joueurs égalisent leurs curseurs respectifs sur le Compteur de manœuvre, et portant celui à la plus faible valeur à hauteur **du plus fort**.

b - Les PM perdus lors de l'égalisation des curseurs sont définitifs.

c - Si les curseurs sont portés à **10 PM** ou que **3 séries** de manœuvre (actives et réactives)

DESCRIPTION D'UN TOUR DE JEU

A - PHASE ADMINISTRATIVE

1 - Etats Majors

Les joueurs vérifient la ligne de ravitaillement de leurs EM respectifs et posent éventuellement des marqueurs de « ravitaillement coupé » sur les EM (§ 3.3). Les joueurs déplacent le curseur d'Initiative / victoire d'une case en faveur de l'adversaire pour chaque EM déjà isolé le tour précédent (§ 3.3 d). Le joueur du Commowealth peut créer l'EM « Tobrouk » (§ 3.8).

2 - Approvisionnement des UC/GC.

Les joueurs vérifient le ravitaillement de leurs UC et GC et posent éventuellement des marqueurs de ravitaillement coupé ou épuisé sur leurs unités (§ 3.4).

3 - Préparation/supression des GC.

Les joueurs peuvent créer des GC en posant sur la carte des marqueurs GC (§ 7.32). Les joueurs peuvent suprimer leurs GC en retirant le marqueur de la carte et en lui substituant les Unités qu'il représentait (§ 7.33).

4 - Détermination de l'initiative.

Les joueurs testent leur capacité à obtenir l'initiative pour le tour à l'aide du Tableau d'initiative, le vainqueur distribue pour le tour entier les rôles de « joueur actif » et de « joueur réactif » (§ 2.1).

B - MANŒUVRE DU JOUEUR ACTIF

1 - Initialisation d'un temps de manœuvre.

Le joueur actif décide du « temps de manœuvre » qu'il utilisera durant sa manœuvre, il déplace vers l'avant le curseur de manœuvre du joueur actif d'autant de cases sur le compteur figurant sur la carte (§ 2.2).

2 - Manœuvre des Unités.

2.1 - Mode de déplacement des Unités

Le joueur actif pose ou retire les marqueurs de déplacement rapide sur ses Unités (§ 4.2 c).

2.2 - Aviation (§ 5.5)

Si le joueur actif décide d'utiliser son aviation; il réalise ses raids et déplace le curseur d'I/V d'une case en sa défaveur.

Le joueur réactif applique de suite les pertes éventuelles sur ses Unités visées, réalise les tests et les retraites.

2.3 - Artillerie (§ 5.4)

Si le joueur actif a choisi de dépenser un minimum de quatre PM lors de sa manœuvre, il peut réaliser des appuis d'artillerie sur les Unités ennemies à portée.

2.4 - Dépense des PM des Unités (§ 4)

Pour chacune de ses Unités le joueur actif dépense tout ou partie des PM qu'il a décidé d'utiliser lors de la phase d'initialisation. Il réalise alors:

– les déplacements d'Unités sur la carte (§ 4.2), dont les déplacements rapides (§ 4.2c) ;

– les retranchements d'Unités (§ 4.3) ;

– Il intègre des UC dans des Groupes de Combat en préparation (§ 4.2a') ;

– avec les EM, il réorganise les Unités fuyardes se trouvant à portée (§ 4.42) ;

– avec les EM, il répare des chars sur les lieux de combats entre blindés (§ 4.41) ;

– avec les EM il dégage des passages pour les communications au travers des champs de mines (§4.43).

C - COMBAT ENTRE LES UNITÉS

1 - Tirs des Unités

Les joueurs réalisent simultannément les tirs de leurs UC vers les Unités ennemies. (§ 5.1).

2 - Pertes

Les joueurs appliquent simultannément les pertes subies par leurs unités (§ 6.1).

3 - Aptitude au combat

Les joueurs testent simultannément le moral de toutes leurs Unités touchées (§ 6.2).

4 - Retraites

Les unités ayant raté leur test d'aptitude décrochent pour se mettre hors de portée de tir ennemi (§ 6.3).

D - MANŒUVRES DU JOUEUR REACTIF

1 - Initialisation d'un temps de manœuvre.

Le joueur réactif détermine le temps de manœuvre qu'il utilisera durant sa propre manœuvre à l'aide du tableau de réaction et il déplace d'autant de cases vers l'avant le curseur de manœuvre du joueur réactif sur le compteur de la carte (§ 2.24).

A l'exception de la phase 1, la phase de manœuvre du joueur réactif est exactement semblable à celle du joueur actif ; les rôles sont juste inversés.

E - COMBAT ENTRE LES UNITÉS

idem phase C

F - ALTERNANCE DES JOUEURS

1 - Égalisation des curseurs de manœuvre

Si les deux joueurs n'ont pas dépensé le même nombre de PM lors de leurs manœuvres respectives, le curseur de PM le moins avancé est mis à niveau du curseur de PM le plus avancé (§ 2.25).

2 - Question de Fin de Tour

Si les joueurs disposent encore de PM sur le compteur et ont réalisé chacun moins de trois manœuvres (voir § 2.21 c), ils recommencent en phase B (§ 2.25 c-d).

Ou bien, si les joueurs ont épuisé leurs PM sur le compteur, ils passent à la phase 3 (§ 8).

3 - Fin du Tour :

Mise à niveau du compteur d'initiative/victoire en considérant les objectifs géographiques conquis (voir § 9.4), les EM détruits (voir § 6.4) et les épaves blindées récupérées (voir § 4.41).

4 - Déclaration

La retraite générale peut être déclarée par le joueur en perte d'initiative sévère sur le terrain (voir § 8.1).

5 - Déclaration

Un tour suplémentaire peut être déclaré par l'un des deux joueurs (voir § 8.2).

Le tour suivant recommence en A.

ont été réalisées, le tour s'arrête.

d - Dans le cas contraire le joueur actif redémarre une manœuvre suivie de celle du joueur réactif et d'une égalisation des curseurs.

3 - RAVITAILLEMENT

3.1 - Généralités

a - Pour qu'une Unité puisse combattre efficacement, elle doit être ravitaillée. Ainsi, un chemin de ravitaillement doit-il être tracé entre une source de ravitaillement marquée sur la carte et l'Unité en question.

b - Pour chaque Unité, l'état du ravitaillement s'effectue au début de chaque tour durant la séquence administrative et reste valide jusqu'à la prochaine séquence administrative du tour suivant.

c - On utilise des marqueurs pour notifier les états d'approvisionnement des Unités.

d - Distance de commandement et de ravitaillement

On compte le nombre d'hex entre la source et l'EM (les hex. contenant la source de ravitaillement et l'EM ne comptent pas) ou entre l'EM et UC [ou simplement l'hex où l'EM réalise une manœuvre spécifique (§ 4.3)], le cheminement au travers des hexes n'est pas nécessairement rectiligne .

e - Chemin valide de ravitaillement

Le chemin valide de ravitaillement de la source de ravitaillement à l'EM ou de l'EM à l'UC doit respecter la distance de commandementet de ravitaillement de l'EM et ne peut passer au travers d'un hex. interdit :

- d'un hex. ou bord d'hex. de terrain infranchissable ;
- d'un hex.contenant une Unité ennemie ;
- d'un hex. menacé par le tir d'une Unité ennemie qui ne soit pas en fuite (ie ZdC ennemie) ;
- d'un champ de mines non ouvert.

3.2 - Sources de ravitaillement

a - Les sources de ravitaillement pour l'Axe sont la route de Benghazi, (soient tous les hexagones traversés par la route, depuis le bord nord-ouest de la carte jusqu'à sa coupure par l'une des causes évoquées en § 3.1 e) ; les 6 hex. du bord nord-ouest de la carte.

b - La source de ravitaillement pour le Commonwealth est la route d'Alexandrie, soient tous les hexagones traversés par la route depuis le bord est de la carte jusqu'à sa coupure par l'une des causes évoquées en § 3.1 e) ; les 5 hex du bord est de la carte.

3.3 - Ravitaillement des EM

a - Suivant leur situation les EM sont: « ravitaillés » ou bien « en coupure de ravitaillement » (leur ligne de ravitaillement jusqu'à la source étant coupée).

b - Un EM est ravitaillé s'il lui est possible de tracer un chemin valide de ravitaillement jusqu'à sa source de ravitaillement. Dans tout cas contraire, un EM est en « coupure de ravitaillement ».

c - Lors de la phase de ravitaillement des EM, les joueurs placent respectivement sur chacun de leur EM non ravitaillé un marqueur « coupure de ravitaillement ».

c' - Un EM ravitaillé devient alors pour le tour centre de ravitaillement pour les UC sous son commandement mais pas pour un autre EM.

d - Pour chaque EM déjà coiffé d'un marqueur de « coupure de ravitaillement », constater à nouveau cet état conduit à:

- maintenir le marqueur de « coupure de ravitaillement »,
- déplacer le curseur du Compteur d'I/V **d'une case en défaveur** du joueur qui possède cet EM.

3.4 - Ravitaillement des UC

a - Lors de la phase de ravitaillement des UC, les joueurs constatent pour chacune de leurs UC l'état de leur ravitaillement.

a' - Celles-ci sont ravitaillés, ou en« coupure de ravitaillement » ou en « ravitaillement épuisé » pour le tour entier.

b - Une UC est ravitaillable de deux façons: directement depuis une source de ravitaillement ou bien par un EM qui le commande.

3.5 - Ravitaillement à la source

Une UC est « ravitaillée à la source » si elle se trouve sur un hex « source de ravitaillement amie » ou bien dans un hex adjacent à cette source.

3.6 - Ravitaillement des UC par les EM

a - Pour qu'une UC soit ravitaillée par son EM, cet EM doit être lui-même ravitaillé pour le tour, de plus :

b - Un chemin valide de ravitaillement doit être tracé entre l'EM et l'UC (§3.1e) ;

c - L'UC doit être ravitaillée par l'EM qui la dirige normalement; Un EM de corps d'armée peut toutefois ravitailler en **plus 2 UC** provenant d'un autre EM ; un EM d'armée peut en ravitailler 3.

c' - A la base, on reconnaît un EM et les UC qui lui sont attachées à la couleur du cadre des nominations. (***ex** : couleur verte pour le XIII^e^ corps du Commonwealth*).

d - Pour les UC intégrées dans des GC, le ravitaillement est en tout point similaire. (voir cependant § 7.32a).

3.7 - Pose des marqueurs

elle s'effectue dans l'ordre suivant.

a - Les joueurs placent des marqueurs de « coupure de ravitaillement » sur leurs UC dont le ravitaillement n'arrive plus.

***Note** : Les UC ne sont plus approvisionnées par la chaîne de ravitaillement classique passant par leur état major ou directement (soit par coupure due à l'ennemi, soit par éloignement). Les unités dans cette situation économisaient le ravitaillement restant encore à leur disposition ainsi que leurs munitions.*

b - Les joueurs placent des marqueurs de « ravitaillement épuisé » sur leurs UC en rupture de ravitaillement depuis un tour ou plus.

***Note** : ils indiquent les Unités en situation de coupure de ravitaillement depuis un tour entier, voire plus. Les conséquences se font plus graves sur les combats, mouvement et moral des unités.*

c - Les joueurs constatent le rétablissement du ravitaillement chez leurs UC à nouveau ravitaillées et suppriment les marqueurs de coupure ou d'épuisement du ravitaillement.

3.8 - Tobrouk

a - Durant la phase de ravitaillement des EM, en raison de ses importants dépots, la ville peut être décrétée comme « source de ravitaillement limitée » par le joueur du Commonwealth, si elle n'existe déjà au départ selon le scénario.

b - En même temps est créé un EM « Tobrouk » ; celui-ci a la capacité de commander et ravitailler **deux divisions** entières ainsi que **deux UC** en plus.

c - Quelle que soit sa situation de ravitaillement et tant qu'il existe, cet EM subit cependant la règle §3.3d ; c'est une exception.

d - Si, au cours du jeu, la ville de Tobrouk est à nouveau raccordée à la source de ravitaillement de la route d'Alexandrie, alors l'EM peut être dissout et, en même temps, Tobrouk perdre son statut spécial. La règle §3.3d ne s'applique plus.

***Note** : dans le scénario Crusader, l'EM existe, il est incapable au début du jeu de tracer un chemin valide de ravitaillement jusqu'à la route d'Alexandrie, il subit donc les effets de la règle, et ce, même s'il ravitaille correctement les Unités sous son commandement dans la région de Tobrouk. En pratique le déplacement du curseur d'IV s'applique donc dès le **deuxième tour** de jeu.*

3.9 - Effets du Ravitaillement

a - L'absence d'un ravitaillement correct d'une UC influe sur ses déplacements (voir § 4.2d), sur ses combats (voir § 5.7), sur sa capacité à intégrer un GC (voir § 7.32a), son aptitude au combat (voir § 6.22d).

b - L'absence d'un ravitaillement correct d'un EM influe sur ses déplacements (voir § 4.2d), l'empêche de ravitailler les UC sous son commandement (voir § 3.6), l'empêche de réparer les épaves blindées (voir § 4.41b), l'empêche d'ouvrir un passage dans un champ de mines (voir § 4.43a) provoque le déplacement du curseur d'I/V (voir § 3.3d).

4 - MANŒUVRE DES UNITÉS

4.1 - Généralités

a - Lors de leur phase de Manœuvre, les joueurs doivent achever les actions et mouvements de l'Unité ou la pile d'Unités activées avant de passer à la suivante.

b - rappel : Toute action réalisée par une Unité coûte des Points de Manœuvre; seul le Tir ne suppose pas de dépense préalable de PM par une Unité.

b' - Les mouvements et autres actions spéciales sont résumés dans le tableau de coût des manœuvres.

4.2 - Mouvements d'Unités

a - Groupes de Combat « GC »

Sur la table où sont indiqués les déplacements motorisés et mécanisés, pour déplacer un GC, choisir le coût le plus élevé ***(texte bleu)***.

a' - Intégrer une UC au sein d'un GC coûte **2 PM** (voir également § 7.32b).

b - UC de reconnaissance

Sur la table où sont indiqués les déplacements motorisés et mécanisés, pour déplacer un UC de reconnaissance, choisir le coût le moins élevé ***(texte rouge)***.

c - Mouvement rapide

Pour une Unité, le mouvement rapide peut être décidé par le joueur au début de sa phase de manœuvre. Le joueur choisit de poser ou, inversement, de retirer le marqueur sur l'Unité (les marqueurs posés sont maintenus jusqu'à la prochaine phase de manœuvre du joueur sauf en cas de retraite).

c' - Pour qu'une Unité soit placée en mouvement rapide, elle doit être ravitaillée, ne doit pas retraiter ni commencer, poursuivre ou achever un mouvement au contact de l'ennemi ; l'ennemi est par contre libre de venir au contact d'une Unité en mouvement rapide.

c" - L'Unité en mouvement rapide divise par deux tous les coûts de PM pour se déplacer; mais devient une cible plus facile en cas de tir

(+ ou – 1 en déplacement de colonnes, voir § 5.11)

d - Unité au ravitaillement épuisé

Pour ses déplacements une Unité utilisera alors le **double** des coûts de PM usuels d'une Infanterie à pied.

e - Déplacement au contact d'ennemis

Toute Unité entrant dans un hex. dans lequel elle peut être la cible d'un tir ennemi (ie ZdC ennemie) paye pour son déplacement un PM supplémentaire. De plus, l'Unité parvenant au contact d'un ennemi pouvant la prendre pour cible doit avoir commencé son mouvement dans le rayon de commandement de l'EM qui la contrôle.

4.3 - Unités retranchées

a - Les Unités non blindées peuvent se retrancher sur le terrain au coût de **2 PM** ; les Unités blindées peuvent se retrancher au coût de **3 PM**.

b - L'Unité se retranche si elle est ravitaillée, hors de portée de tir ennemi, ne bat pas en retraite ni n'effectue de mouvement rapide.

c - Le joueur place sur l'Unité qui se retranche un marqueur de retranchement et, inversement, le retire dès que celle-ci se déplace d'une façon ou d'une autre.

d - Une Unité retranchée se protège mieux des tirs ennemis qui sont modifiés de **– 1** au dé ; de plus les UC d'infanterie gagnent un niveau d'efficacité de leurs armes (voir § 5.2c); enfin, une UC retranchée teste son aptitude au combat avec un bonus de – 1 au lancer des dés (§ 6.22c).

4.4 - Etats Majors « EM »

4.41 - Réparation des épaves de blindés

a - A l'issue de chaque tir où des UC de blindés moyens subissent des pertes, un marqueur d'épave est placé dans l'Hex.

a' - Les UC de blindés légers ou fragiles (flèche blanche à côté de leur silhouette §1.31a') et les UC de reconnaissance ne sont pas concernées par cette règle.

b - Pour un EM de corps blindé (§ 1.32a) ravitaillé qui trace un chemin valide de ravitaillement (§ 3.1 e) jusqu'à un marqueur d'épave blindée se trouvant dans son rayon de commandement et à l'abri des tirs ennemis, en dépensant **3 PM**, l'EM recycle l'épave. Le joueur retire alors le marqueur de la carte et le conserve.

c - Pour trois marqueurs récupérés, un joueur gagne un pas de remplacement blindé dont il peut faire bénéficier une Unité blindée ravitaillée par l'EM de corps blindé. L'Unité bénéficiaire ne doit pas se trouver sous le tir ennemi au moment du remplacement. Il est possible de garder le pas de remplacement en réserve si aucune Unité ne satisfait à une situation de remplacement.

d - De même, pour trois marqueurs récupérés, le joueur déplace le curseur du compteur d'I/V d'une case en sa faveur.

d' - Des marqueurs d'épaves doubles et même triples sont fournis; leur utilisation par les joueurs évite les empilements de marqueurs.

4.42 - Réorganisation d'UC en retraite

a - Une UC qui retraite peut être réorganisée s'il lui est possible de tracer un chemin valide de ravitaillement jusqu'à son EM (§ 3.1 e) et est n'est pas au contact d'UC ennemies pouvant la combattre (voir également § 6.3 « la retraite des Unités »).

b - L'opération de réorganisation est automatique pour l'UC mais coûte **1 PM** à l'EM.

c - Le joueur qui réorganise son UC en retraite retourne le marqueur de retraite sur l'UC ; à partir de cet instant l'UC réorganisée ne manœuvre plus du tout.

c' - Les marqueur de retraite retournés sont retirés à l'issue des combats succédant à la manœuvre.

4.43 - Mines

a - Lors d'une Manœuvre un EM ravitaillé peut ouvrir un passage au travers d'un champ de mines se trouvant dans un hex. libre d'ennemi, hors de portée de leurs tirs et jusqu'où il trace un chemin valide de ravitaillement (§ 3.1e).

a' - L'EM dépense alors **4 PM** pour ouvrir un passage dans le champ de mines. le joueur placera un marqueur dans l'hex. du champ de mines ouvert.

b - Un chemin valide de ravitaillement peut passer au travers d'un passage ouvert dans un champ de mines.

c - Dans un hex. de champ de mines ouvert, les modificateurs de combat restent valides; les coûts de mouvement changent (voir le tableau de manœuvre).

5 - Tirs

5.1 - Généralités

a - Il existe deux sortes de tirs dans le jeu : le tir offensif et le tir défensif. Tous les tirs sont résolus de manière identique lors des phases de combat. La distinction « offensif/défensif » vient de celui qui les réalise. Le joueur qui manœuvre réalise les tirs offensifs, l'autre joueur réalise les tirs défensifs.

a' - Les tirs réalisables par les UC des deux camps sont résolus simultannément. Par convention, le joueur qui manœuvre réalisera ses tirs avant l'autre joueur.

b - Lors de la phase de combat, toute UC au contact de l'ennemi peut réaliser un tir contre une Unité ennemie. (voir cependant « les UC retranchées » § 5.10c et « les UC retraitantes » § 5.12a).

c - Une Unité peut être la cible de différentes UC ennemies lors d'une même phase de tir.

d - Une UC peut tirer vers l'un des 6 hex. adjacents à celui où elle se trouve, mais pas à travers un bord d'hex. interdit (une falaise ou la mer).

e - Les UC utilisent leur CAP contre les cibles non-blindées (§ 1.31e) et leur CAT contre les cibles blindées (§ 1.31f).

f - Tous les tirs sont résolus sur la Table Universelle de Tir « TUT » ; les joueurs utilisent les modificateurs (cumulatifs) de combat pour la résolution des tirs des UC. Cela revient à additionner ou soustraire des points au lancer de dé ou bien à décaler les colonnes de tir à gauche ou à droite de la colonne initiale.

g - Un résultat « T » subi par une UC indique qu'elle doit tester son moral à l'issue des tirs ; un résultat T1 ou T2 indique que l'UC perd un ou deux pas de force et qu'elle doit tester son moral à l'issue des tirs (voir § 6.1)

5.2 - Efficacité des armes

a - Toute UC tirant sur un ennemi est sujette au modificateur d'efficacité des armes (voir § 1.31d).

a' - Si le facteur d'efficacité des armes de la cible est meilleur que celui du tireur, le dé est réduit d'autant de points qu'il y a de décalages entre les deux efficacités.

b - Le facteur d'efficacité des armes des UC est **dégressif de « a » vers « d »**.

c - Les UC d'infanterie retranchées gagnent un niveau d'efficacité de tir (une infanterie de catégorie « d » est considérée « c », soit l'égal des chars en terme de priorité de tir si elle est retranchée).

d - Les UC d'artillerie prises pour cibles ne génèrent pas de malus dus aux facteurs d'armes si elles viennent de se déplacer lors de la précédente manœuvre.

5.3 - Combats coordonnés

a - Plusieurs UC ne retraitant pas, qui sont d'une même division ou bien dans un même hex. coordonnent efficacement leur tir vers une même cible ; leurs tirs respectifs bénéficient du décalage d'une colonne vers la droite sur la TUT pour la résolution du tir.

b - Exception : Les tirs ne peuvent être coordonnés dans deux cas.

– Une UC blindée avec une UC non blindée, toutes deux du Commonwealth ;

– des UC de nationalité différente (Axe et Commonwealth).

c - Chacune des UC bénéficiant de la coordination voit son tir modifié d'une colonne vers la droite sur la TUT (le décalage maximum est d'une colonne).

5.4 Artillerie

a - Un EM approvisionné peut fournir un appui d'artillerie vers un hex. tenu par l'ennemi lors d'une phase de tir.

b - Seul le joueur qui manœuvre utilise son artillerie lors des combats.

c - Un EM ne dépense pas de PM pour utiliser son artillerie, par contre, le joueur doit avoir engagé une manœuvre d'au moins **4 PM** lors de la phase d'initialisation.

d - Un hex. qui devient la cible de l'artillerie doit se trouver à un maximum de **3 hex.** de l'EM qui dirige son appui d'artillerie (compter 3 hex. entre l'EM et la cible d'artillerie).

e - Le joueur place lors de sa manœuvre les marqueurs « d'appui d'artillerie » de ses EM capables d'en réaliser ; toutes les Unités ennemies recouvertes du marqueur sont alors concernées par « l'appui d'artillerie »).

f - Des UC qui tirent sur une Unité déjà recouverte d'un appui d'artillerie ont un bonus de tir **d'une colonne vers la droite** en leur faveur.

g - Il est possible de poser jusqu'à deux marqueurs d'appui d'artillerie dans un même hex. ; le décalage passe à **deux colonnes à droite** pour la résolution des tirs offensifs sur les Unités ciblées par l'artillerie.

h - A l'achèvement de la phase de tir, les marqueurs d'artillerie sont retirés.

i - Durant la phase administrative, le joueur de l'Axe a la possibilité de faire apparaître 2 Unités dans un rayon de 3 hex. de l'EM « Afrika Korps », des détachements régimentaires d'artillerie 15/33 et 21/155. Il s'agit alors d'UC à part entière ; toutefois l'EM perd sa capacité d'appui d'artillerie. L'opération est réversible si les deux UC 15/33 et 21/155 existent encore.

5.5 - Aviation

a - Au début d'une Manœuvre, le joueur en phase d'activation a la possibilité d'appeler son aviation pour bombarder l'ennemi. Pour ce, il déplace d'abord d'une

case le curseur d'I/V en sa défaveur.

b - Les escadrilles à disposition pour les joueurs sont citées dans les scénarios.

c - Une seule escadrille au maximum peut viser un même hex.

d - L'escadrille vise par contre toutes les Unités se trouvant dans l'hex.

e - Contre chaque Unité de l'hex. un tir est réalisé. Appliquer pour chaque UC blindée la CAT des escadrilles, pour chaque UC non blindée la CAP des escadrilles; les modificateurs figurant sous la table de tir sont pris en compte.

f - A l'issue des bombardements réalisés par le joueur qui manœuvre, le joueur les ayant subis réduit éventuellement ses Unités (§ 6.1), les teste (§ 6.2), et réalise les retraites mais seulement pour des Unités se trouvant au contact de l'ennemi (§ 6.3).

f' - Enfin, à l'issue de la phase « Aviation », les pions escadrilles restent en place dans les hex. visés et deviennent l'équivalent des pions d'artillerie pour la phase de combat qui suit (§ 5.4 f).

***Remarque**: les escadilles ne sont pas pour autant comptabilisées dans la limite des appuis d'artillerie (§ 5.4 g).*

5.6 - Blindés fragiles

Lorsque une UC tire avec sa CAT sur des blindés fragiles (flèche blanche, voir § 1.31 a'), le tir est résolu avec **deux colonnes** de décalage vers la **droite** sur la TUT.

5.7 - Tirs et ravitaillement

a - Les tirs d'une UC qui se trouve en coupure de ravitaillement sont résolus avec le décalage **d'une colonne vers la gauche** sur la TUT.

b - Les tirs d'une UC qui a épuisé son ravitaillement sont résolus avec le décalage de **deux colonnes vers la gauche** sur la TUT.

5.8 - Terrains

a - Les terrains ou se trouvent le tireur et sa cible influent dans la résolution du tir sur la TUT (se reporter au tableau des modificateurs).

b - Pour les tirs, on distingue les terrains situés dans des hex. (où le tir est réalisé vers une cible occupant un terrain précis) et des terrains situés sur des bords d'hex. (où le tir vers l'Unité ennemie doit être réalisé au travers du bord d'hex. : mines, crêtes, escarpement) ; se repporter au tableau des modificateurs de tirs dûs aux terrains.

c - Le modificateur de terrain dû à une crête est toujours appliqué face à des Unités retranchées derrière la crête (§ 4.32) ou, lors d'une manœuvre, lorsque une UC arrive au contact d'une Unité se trouvant déjà derrière la crête.

d - Les champs de mines, s'ils se situent sur des bords d'hex., se trouvent néanmoins dans des hex. précis et profitent par conséquent à celui qui tient l'hex.

5.9 - Champs de mines et tirs

a - Si une UC du joueur actif tire sur une Unité bénéficiant de positions minées, son tir est résolu sur la TUT avec **– 1** ou **– 2** au dé suivant la nature des terrains minés (voir selon les scénarios).

b - Les tirs défensifs des UC bénéficiant de positions minées sont résolus normalement.

5.10 - Retranchements et tirs

a - Si une UC du joueur actif tire sur une Unité bénéficiant de positions retranchées, son tir est résolu sur la TUT avec **–** 1 au dé.

b - Les tirs défensifs des UC bénéficiant de positions retranchées sont résolus normalement (voir § 5.2c)

c - Les UC bénéficiant de positions retranchées n'ont pas de tirs offensifs ; en revanche, elles ne sont pas sujettes aux tirs défensifs ennemis.

c' - Le statut d'Unité retranchée reste précaire et il est possible aux UC de réaliser des tirs offensifs sans modificateur, mais en abandonnant justement leur statut « d'Unité retranchée »; il suffit alors de retirer le marqueur de retranchement.

5.11 - déplacement rapide et tirs

a - Les Unités en situation de déplacement rapide réalisent leurs tir sur la TUT avec un décalage d'une colonne vers la gauche.

b - Inversement, les UC tirent sur une Unité en situation de déplacement rapide avec un décalage d'une colonne vers la droite sur la TUT (§ 4.2c").

5.12 - Tir des UC retraitantes

a - Les UC retraitantes peuvent réaliser des tirs défensifs (§ 5.1a) mais pas de tirs offensifs.

b - Les Unités en situation de Retraite réalisent leurs tir sur la TUT avec un décalage de deux colonnes vers la gauche.

6 - RESULTATS DES COMBATS

6.1 - Généralités

a - A l'issue d'un tir ayant provoqué un Test de Moral « T » et éventuellement des pertes T1 ou T2, les joueurs posent les marqueurs sur ses UC touchées. Les résultats ne s'appliquent pas tant que tous les tirs des deux joueurs n'ont pas été résolus (à cause de la simultanéité des tirs).

b - A l'issue des tirs une UC peut avoir été touchée plusieurs fois et se voir appliquer plusieur T, T1 ou T2 ; ils sont cumulatifs.

c - A l'issue de tous les tirs les deux joueurs commencent par appliquer les pertes (marqueurs T1 et T2) sur leurs UC.

d - Toute UC touchée par un T1 perd **1 pas de force** ; Toute UC touchée par un T2 perd **2 pas** de force. Les UC touchées sont soit retournées, soit remplacées par un pion plus faible, soit retirées du jeu car sont éliminées tout simplement (§ 1.31b).

e - Les marqueurs « T1 » et « T2 » sont réversibles ; dès qu'une perte est appliquée sur une UC, le marqueur est retourné et devient « T » ; il restera alors à tester le moral de l'UC atteinte.

6.2 - Tests d'aptitude au combat

6.21 - Généralités

On teste le moral de toute UC en lançant **2d6** (c'est la seule fois où deux dés sont utilisés lors d'un lancer).

– Si le résultat des dés est **inférieur ou égal** au moral indiqué sur la face exposée de l'UC testée, le joueur retire simplement le marqueur de test et rien ne se passe.

– Si le résultat des dés est supérieur au moral indiqué sur la face exposée de l'UC, le joueur remplace le marqueur de test coiffant l'UC par un marqueur de retraite.

6.22 Modificateurs du test de moral

a - Tous les modificateurs pour tester l'aptitude au combat sont cumulatifs.

b - Si, à l'issue de l'application des pertes, une UC est recouverte de plusieurs marqueurs de test de moral, un seul lancer de dés aura lieu, par contre, pour chaque marqueur de test au delà du premier, **+ 1** est ajouté au lancer de dés (*ex. : une UC avec 2 marqueurs de test aura un modificateur de + 1 à son lancer de dés ; une UC avec 4 marqueurs de test aura un modificateur de + 3 à son lancer de dés*).

c - Une UC retranchée aura son test d'aptitude au combat modifié de – 1.

d - Une UC non ravitaillée aura son test d'aptitude au combat modifié de + 1.

e - Une UC qui retraite aura son test d'aptitude au combat modifié de + 1.

f - Optionel : pour le joueur de l'Axe, une UC empilée ou dans un hex adjacent à l'EM « Afrika Korps » aura son test d'aptitude au combat modifié de – 1.

6.3 - Retraite

a - A l'issue des tests de moral, les UC coiffées d'un marqueur de retraite doivent reculer vers leurs lignes de manière à se mettre à l'abri des tirs ennemis; ces mouvements de retraite sont simultanés.

b - Une UC ne doit plus se trouver **sous le tir ennemi** à l'issue de sa retraite.

c - Elle se déplace d'autant d'hex. que nécessaire sans toutefois traverser des terrains impassables ou de champs de mines non ouvert ; l'UC peut cependant traverser une Unité amie.

c' - Une UC retraitante se déplace du minimum d'hex. pour vérifier la règle § 6.3c.

d - Si une UC a le choix entre plusieurs directions de retraite, elle se dirigera en priorité vers sa source de ravitaillement.

6.4 - Rédition

a - Une UC ne pouvant stopper sa retraite sans se mettre à l'abri des tirs ennemis se rend et est retirée du jeu (l'UC peut être bloquée par des ennemis, du terrain impassable ou un champ de mines).

b - Une UC en retraite et qui est à nouveau la cible d'un tir ennemi, réalise ses tests de moral avec un malus de **+ 1** au lancer des 2d6.

c - Une UC dont le moral a viré au noir sur fond jaune suite à des pertes (voir §1.31g) et qui rate un test de moral se rend à l'ennemi et est retirée du jeu.

c' - Exception à la règle § 6.4c : la rédition n'a pas lieu si l'UC est elle-même empilée avec une Unité qui ne soit pas en retraite.

6.5 - Etat Major et combat

a - Un EM est une Unité de la catégorie « Personnel » mais ne combat pas et par conséquent ne vérifie pas son aptitude au combat au moyen d'un test de moral.

b - Un EM subit des pertes en étant cible et peut être retourné une première fois à la suite d'un tir ou d'un bombardement réussi. Si des pertes sont à nouveau provoquées sur un EM déjà réduit, il n'y a pas d'autres réductions.

c - Un EM, au choix du joueur, peut se mettre automatiquement à l'abri en se déplaçant d'un hex à chaque fois qu'il est sous la menace d'un tir ennemi.

d - L'EM se déplace d'autant d'hex. que nécessaire sans toutefois traverser de terrain impassable, de champs de mines non ouvert ; l'EM peut cependant traverser une Unité amie.

d' - Un EM qui se met à l'abri se déplace du minimum d'hexagones pour vérifier la règle § 6.5d.

e - Un EM totalement encerclé par l'ennemi ou du terrain impassable est éliminé.

f - Un EM éliminé peut au choix du joueur revenir en jeu par un hex. source de ravitaillement du camp lors du tour de jeu suivant. Le retour en jeu de l'EM peut s'effectuer plusieurs fois mais face réduite et sa réapparition décale de deux cases le compteur d'I/V en défaveur du joueur à qui appartient l'EM.

7 - Empilement

7.1 - Généralités

a - Les Unités amies peuvent s'empiler à plusieurs dans un hex. selon certaines règles. Deux UC ennemies ne peuvent s'empiler à aucun moment du jeu.

b - L'empilement des UC est volontaire. A la base, il est possible d'empiler dans un hex. :

– deux UC d'infanterie + une autre UC ayant deux pas de force au maximum.

– une UC d'infanterie et une UC blindée + une autre UC ayant deux pas de force maxi.

c - Remarque : Les EM ne comptent pas dans les limitations d'empilements et peuvent donc être disposés comme désiré.

d - Les Groupes de Combat « GC » permettent d'empiler des UC supplémentaires dans un hex (§ 7.3).

e - La retraite n'est pas un mouvement volontaire; par conséquent, une UC en retraite ne comptera pas dans les limitations d'empilement du § 7.1 b.

7.2 - Empilements et corps d'armée

Les Unités amies se trouvant volontairement dans un même hex. sont ravitaillées par un même EM (une retraite n'est pas un mouvement volontaire).

Rappel : Un EM peut commander ou ravitailler deux ou trois UC initialement rattachées à un autre EM (voir § 3.6c).

7.3 Groupes de Combat

7.31 - Généralités

a - Un Groupe de Combat permet l'optimisation de l'empilement des Unités d'un camp; les empilement internes au GC sont précisés sur le pion « GC » et l'organiseur des GC (qui permet de rassembler les UC entrées dans les GC) au dos de la planche de pions.

b - Un GC ne doit pas venir s'empiler volontairement sur d'autres Unités de la carte, et ce quelles que soient les Unités contenues dans le GC.

c - Un GC se déplaçant ne peut passer dans un hexagone contenant une autre Unité.

d - La taille de la formation réduit quelque peu son mouvement (voir § 4.2a).

e - Au sein d'un GC, tous les tirs sont résolus normalement, et tous les modificateurs de tir sont appliqués.

f - Les UC encaissent les pertes, effectuent les tests de moral et retraitent normalement (voir cependant § 7.33c).

g - Les GC existent en début de jeu ou sont créés au cours de la séquence administrative ; il s'agit d'une action simultanée des deux joueurs.

h - Un GC est subordonné à son EM ; il peut donc être créé dans la limite de ceux disponibles par EM ; se reporter aux organiseurs de GC respectifs. D'autre part, seules les UC de l'EM peuvent entrer dans le GC. (§ 7.2 ne s'applique donc pas dans un GC).

7.32 - Création des GC

a - Lors de la phase administrative, à partir d'un EM ravitaillé le joueur place tout simplement le GC sur la carte :

– hors de la portée des tirs ennemis ;

– dans le rayon de commandement ;

– un chemin valide de ravitaillement entre l'EM et le GC doit être tracé.

b - En phase de manœuvre, les UC se rendent dans l'hexagone du GC en payant le coût normal en PM pour rentrer dans l'hex. **+ 2 PM** d'intégration au GC (§ 4.2a'). L'UC parvenue à son GC est retirée de la carte et placée sur l'Organiseur de GC par le joueur.

c - Il n'est pas possible pour des UC de rentrer dans un GC tout en se trouvant au contact de l'ennemi.

7.33 - Dissolution des GC

a - La dissolution d'un GC ne coûte pas de PM aux Unités du GC.

b - Pendant sa manœuvre, un joueurs peut dissoudre volontairement un GC en substituant sur la carte le pion GC par les UC qu'il représente.

b' - Les problèmes de surempilement créés avec la dissolution du GC, doivent obligatoirement être résolus à l'issue de la manœuvre du joueur.

c - Suite à un combat, il est possible que le GC soit « éclaté » par la retraite voire la disparition d'une Unité ou plus du GC. Du coup, le GC est retiré de la carte et est remplacé par les UC qu'il représentait moins les pertes et les retraites. (selon § 7.33 b).

8 - La fin du tour

8.1 - La retraite générale

a - Si, sur le compteur, le curseur d'Initiative/Victoire parvient sur une case rouge, le joueur qui est **en train de perdre** peut déclarer lors de la phase de fin de tour la retraite générale de son armée.

b - Tous les points de victoire géographiques possédés par l'adversaire ne comptent plus (§ 9.4d) ; le compteur est réajusté de manière à déduire au joueur victorieux les points d'initiative correspondant aux objectifs géographiques qu'il possède.

c - A compter du tour suivant, les pertes de l'armée en retraite comptent double.

c' - Pour une armée en retraite, on considérera perdue toute Unité qui ne sera pas parvenue à sortir de la carte par le côté de sa source de ravitaillement.

8.2 - Le tour supplémentaire

a - A l'issue du dernier tour de jeu chacun des deux joueurs a le droit de demander un tour supplémentaire de jeu moyennant le décalage d'une case en sa défaveur sur le compteur d'I/V.

b - le choix des joueurs doit être écrit sur un papier et annoncé simultanément (il est possible que les joueurs souhaitent poursuivre tous deux ; le tour est joué mais sans modification du curseur.

9 - Conditions de victoire

9.1 - Généralités

a - A l'issue du jeu la victoire est acquise à celui qui a obtenu l'initiative sur le compteur d'I/V. Une Initiative « 0 » est un match nul.

b - Les conditions de victoire diffèrent selon les scénarios qu'il conviendra de consulter.

9.2 - Enchères préalables

Si les joueurs ne sont pas d'accord sur le choix des camps, ils ont toujours le recours du système d'enchères; celui qui offre le plus de cases sur le compteur d'I/V à l'autre choisira son camp mais le compteur d'I/V sera modifié en sa défaveur d'autant de cases.

9.3 - Unités détruites

a - Toute Unité détruite est considérée comme perte (une Unité réduite n'est pas détruite), toute Unité qui sort du jeu est considérée comme perte, sauf en cas de retraite d'armée (voir § 8.1).

b - A chaque fin de tour, les joueurs comp-

TABLE DE MOUVEMENT

	ENTRER DANS UN HEXAGONE				BORD D'HEXAGONE			
	Terrain clair[1]	Piste[2]	Route[2]	Ville	Crête[3]	Falaise	Mines et fortifications Légères[4] Lourdes[4]	Passe
U.C. d'infanterie à pied	1 PM	1 PM	1/2 PM	–	+ 1 PM	Imp.	+ 3 PM[5] + 5 PM[5]	+ 1 PM
U.C. motorisée ; Etat major	1 PM	1 PM	1/8 PM	–	+ 2 PM	Imp.	+ 3 PM[5] + 5 PM[5]	+ 2 PM
U.C. mécanisée	1/2 PM	1/2 PM	1/4 PM	–	+ 2 PM	Imp.	+ 3 PM[5] + 5 PM[5]	+ 2 PM

PM : PM pour les déplacements des groupes de combats (cf. 4.2.a)
PM : PM pour les déplacements des U.C. de reconnaissance (cf. 4.2.b)
Coût du mouvement rapide : La moitié des PM (cf. 4.2.c)
Mouvement et ravitaillement épuisé : Le double des U.C. d'infanterie (cf. 4.2.d)
Mouvement au contact de l'ennemi : +1 PM du coût normal (cf. 4.2.e)
L'intégration d'une U.C. au sein d'un G.C. : + 2 PM du coût normal (cf. 4.2.a')
[1] Terrain difficile : **double** du terrain clair.
[2] Pour bénéficier du coût réduit d'une route dans un hex. l'unité doit naturellement entrer dans cet hex. par la route.
[3] Même caractéristiques pour les wadis et les escarpements
[4] Voir également les règles spéciales des scénarios (cf. 11.2b, 11.4b, et 11.5c)
[5] Compter 1 PM de moins pour traverser un champ de mines ouvert (cf. 4.33c)

11 - SCENARIOS

11.1 - Généralités:

a - Marche d'approche

Les Unités marquées (*) réalisent une marche d'approche d'un maximum de 8 hex. pour se mettre en place au matin de l'offensive. Les hex. indiqués sont des points de départ des Unités. Quel que soit le mouvement de nuit réalisé avant de vraiment débuter la partie, il devra être achevé en respectant les limites d'empilement (§ 6).

b - Les GC existent déjà pour les Unités réalisant des marches d'approche ; il n'est donc pas nécessaire de dépenser des points d'intégration au GC (§ 7.32b).

c - Sauf précisé, toutes les Unités commencent au maximum de leur force, ravitaillées et retranchées.

d - Les Unités marquées (#) peuvent être placées sur les hex. cités dans le paragraphe ou bien dans un hex. voisin.

e - Points de victoire dus aux pertes

A l'issue de chaque tour compter les pertes respectives d'après la règle § 9.3 et appliquer le cas convenable:

– Si la différence des pertes entre les joueurs atteint 5 points déplacer le curseur d'I/V **d'une case** en faveur de celui qui a eu le moins de pertes.

– Si la différence des pertes entre les joueurs atteint **10 points** déplacer le curseur d'I/V de **deux cases** en faveur de celui qui a eu le moins de pertes.

– Si la différence des pertes entre les joueurs atteint **15 points** déplacer le curseur d'I/V de **trois cases** en faveur de celui qui a eu le moins de pertes.

f - D'une bataille à l'autre, certaines Unités ont évolué (armement et affectation), elles apparaissent en double dans le jeu. les joueurs se repéreront aisément avec la présence d'un rond jaune (Gazala) ou bien d'un carré rouge (Crusader, Battleaxe) sur leurs UC modifiées ; celle qui ne sont pas marquées du tout apparaissent dans les deux scénarios.

g - Les Armoured Brigades

Elles étaient composées pour certaines en partie de chars fragiles. Dans le jeu, à mesure que l'UC subit des pertes, les chars fragiles disparaissent ; la flèche blanche n'est donc pas permanente sur le pion réduit.

11.2 - Gazala Historique

a - La durée du jeu est de six tours, plus un septième éventuel (§ 8.2).

b - Tous les champs de mines existent.

c - Les Points de Victoire géographiques sont rouges.

d - L'Axe a l'initiative au premier tour, de plus, aux tours 2 et 3, les traits « – » sur la table d'initiative lui donnent également l'initiative (§2.1c).

e - Chaque joueur dispose d'une flotte aérienne de 3 escadrilles disponibles lors des manœuvres.

f - Placement des Unités de l'Axe

– 200/15 et 361/15 (2202-2302) ; Groupe Hecker (2402) ; EM Panzer Armée, 605 PzJäg, 606 LW et Afrika LW (#).

– Div. Sabratha (2001-2101) ; Div. Trento (1802-1901) ; EM et blindés du XXI^{e} CA (#).

– Div. Brescia (1702) ; Div. Pavia (1603) ; EM et blindés du X^{e} CA (#).

– Div. Trieste (1502*) ; Div. Ariete (1402*) ; EM XX^{e} CA, et GC CAM (#).

– 21 Pz (1401*) ; 15 Pz (1301*) ; EM Afrika Korps, GC AK1, GC AK2 (#).

– 90^{e} Div. Le (1201*) ; GC PZA (#).

g - Renforts de l'Axe

A partir du 4^{e} tour, la division italienne Litorio (133, 12 Ber, NJ) est disponible et apparaît simplement sur l'hex 2402 si le compteur d'I/V indique **0 ou moins** pour le joueur de l'Axe. Sinon elle peut apparaître mais contre le déplacement d'une case sur le compteur d'I/V en défaveur du joueur de l'Axe.

h - Placement du Commonwealth

*(**Note** : les couleurs correspondent aux bandes de couleur des pions, exceptés les Anglais qui n'ont pas de bande couleur).*

– 1 Div SA (2103, 2003, 1903) ; Recce/1 SA (1904) ; 50 Div. (1804, 1605, 1505) ; Recce 50, 1AT br (1506) ; 32 ATR (1906) ; EM XIII^{e} Corps (1512).

– 1 FFL (Bir Hakeim) ; 22/1Ar (1508) ; Sup. Grp/1Ar et 22 Grd (Knights Bridge) ; 2/1Ar et 4 Huss/1Ar (Bir Lefa) ; 4/7 Ar et 11 Huss/7AR (1211) ; Sup. Grp/7Ar (1111) ; 7/7Ar. (1112) ; 29 Ind. Br. (Bir el Gobi) ; 3 Ind. Br. (907) ; EM XXX^{e} Corps (1313).

– EM VIII^{e} Armée, 2 SA Div (4, 6, Reco) ; 1 RTR et 6 RTR ; 9. Ind Br. (Camp retranché de Tobrouk) ; 5 Div. Ind. (5, 7, 11 et Reco) (5 hex. autour de Bardia).

i - Les Unités du XIII^{e} Corps anglais (vert) n'ont pas le droit d'aller à l'ouest des fortifications de la ligne de Gazala. l'interdiction est levée si le Commonwealth obtient une Initiative de **+ 2** à son avantage.

j - La 5 Div. indienne est en réserve ; elle est libérée si le camp retranché de Tobrouk est attaqué par l'Axe ou si le Commonwealth la libère au coût de la perte d'une case sur le compteur d'I/V du jeu.

k - Les autres Unités de la 8^{e} Armée sont en réserve; elles sont libérées dès que l'Initiative évolue dans un sens ou dans l'autre.

l - L'EM VIII^{e} Armée dispose de deux artilleries ; il peut créer un GC à partir de n'importe quelle Unité du Commonwealth présente su la carte (exception au §7.31h).

11.3 - Gazala (alternatif)

a - Le déploiement et toutes les règles du scénario § 11.2 s'appliquent, sauf les règles §11.2 i et §11.2j

b - Pour le joueur du Commonwealth, les Unités du camp retranché de Tobrouk, comme celles de la 5^{e} Div. Indienne peuvent être libérées à la condition d'avoir un ennemi à moins de 3 hex.

11.4 - Crusader

a - Le jeu dure six tours (plus un septième éventuel).

b - Seuls les champs de mines de la partie est de la carte existent, ainsi que le camp retranché de Tobrouk (exceptionnel: tir modifié de 2 colonnes vers la gauche au travers des mines du camp retranché au lieu d'une seule colonne).

c - Les Points de victoire géographiques sont verts.

d - Le Commonwealth a l'initiative au premier tour, de plus, aux tours 2 et 3, les traits « – » sur la table d'initiative lui donnent également l'initiative (§ 2.1c).

e - Placement des Unités de l'Axe

– Div Brescia (2110, 2010) ; Div Trento (1910, 1811) Div Bologna (1712, 1713) ; Div Pavia, (1711, 1612) ; EM et blindés du XXI^{e} C.A.(#).

– 155/90 Le (– 1 pas)[1] (1814)

– Div. Ariete sauf NC (Bir el Gobi) ; Div. Trieste sauf 65 (Bir Hakeim) ; 65/Trieste (Retima) ; XX^{e} CA (#).

– 3a/21Pz (1022) ; 33a/15Pz (1120) ; 580/90 Le (1218).

– Det/21 PZ/104[1] , Afrika LW, 605 PJ. (Passe d'Halfaya). Det/90 Le[1] , artillerie 190/90 Le (Bardia).

– A/5/15Pz (-1 pas), B/5/15Pz(–1 pas), 15/15Pz, 33PzJäg/15Pz) ; 606 LW (–1 pas) ; EM AK (Gast el Arid #).

– A/8/21Pz (–1 pas), B/8/21Pz (–1 pas), 104/21Pz (–1 pas)[1] , 39PzJäg /21Pz (Gambout #).

– 288/90 Le (Zaafran).

– Div Savona (0923, 0926), NC/Ariete (0925).

f - l'EM AK commande toutes les Unités allemandes et 3 Unités italiennes (exception au § 3.4d).

g - note 1 : dans Crusader et Battleaxe, il existe deux détachements tirés de régiments impossibles à ignorer malgré l'échelle du jeu. Ces pions apparaissent mais en contrepartie on réduira leur régiment de provenance d'un pas de force.

h - Placement du Commonwealth

– NZ Div. (4, 5, 6, Recce et Maori) (0729*) ; 11/4 Ind. (1030), 4 Ind Div (5, 7 et Recce), 1 AT Br. (0830*) ; EM XIII^{e} Corps (#).

– 4/7Ar, 22 Grd (0630*); 7/7Ar, 22/7Ar, Sup Grp/7Ar (0430*) ; 1 SA Div (1, 5 et Recce) (0529*) ; EMXXX^{e} Corps (#).

– Oasian Grp ; EM VIII^{e} Armée (0329*)

– 70 Div (14, 16, 23 et Recce) ; 32 AT Br ; 1 RTR ; 4 RTR ; 1/Pol ; EM Tobrouk (Camp retranché Tobrouk).

i - Renforts

La 2^{e} div. Sud-Africaine est en réserve ; elle est libérée par le Commonwealth au coût de la perte d'une case sur le compteur d'I/V du jeu. elle apparaît alors le long de la ligne de ravitaillement du Commonwealth lors d'une phase de manœuvre.

j - L'EM VIII^{e} Armée dispose d'une artillerie; il peut créer un GC à partir de n'importe quelle Unité du Commonwealth présente su la carte (exception au §7.3f).

k - Chaque joueur dispose d'une flotte aérienne (3 escadrilles disponibles pour le joueur du Commonwealth, 2 escadrilles pour le joueur de l'Axe) lors des manœuvres. L'aviation ne peut être appelée lors des deux premiers tours de jeu.

11.5 - Battleaxe

a - Le jeu dure deux tours (plus un troisième éventuel).

b - Seule la moitié est de la carte est utilisée (jusqu'à la rangée XX14).

c - Aucun champ de mines n'existe à l'exception de celui de la passe d'Halfaya (entre les hex 1028 et 1029) et de celui de Bardia.

d - Les Points de victoire géographiques sont verts (+ celui de la crête de Hafid).

e - Le Commonwealth a l'initiative au premier tour. Le tour suivant est joué sans la règle § 2.1c.

f - La règle §11.1e s'applique avec des paliers plus réduits, respectivement 1 case pour un différentiel de 2 points, 2 cases pour un différentiel de 4 points et 3 cases pour un différentiel de 6 points ou plus.

g - Placement des unités de l'Axe

– Det/21 Pz[2], Afrika LW (– 1 pas) (Passe d'Halfaya).

– A/8/21Pz (– 2 pas), B/8/21Pz (– 2 pas), 3a/21Pz (Bel Hamed #)[2]

– A/5/15Pz (– 2 pas), B/5/15Pz (– 2 pas), EM AK (Gambout #).

– 33PzJäg/15Pz (–1 pas), 15/15Pz (–1 pas) (Capuzzo).

– 33/15PZ Art (Sidi Omar) ; 606 LW (– 1 pas) (Crête de Hafid).

– 62/Trento (Bardia)

h - L'EM AK ne dispose pas d'artillerie.

i - Note 2 : Ces éléments de la 21 PZ sont placés en réserve et peuvent être libérés par l'Axe contre le déplacement du curseur d'I/V d'une case en sa défaveur.

j - Placement du Commonwealth

– 4 Ind Div (11, Recce), 22 Gr (1030).

– 4/7Ar, 7/7Ar, 11 Huss/7Ar, Sup. Grp/7 Ar (0726) ; le GC XXX^{e} peut exister en début de scénario.

– EM XXX^{e} Corps (#)

k - Seul le Commonwealth dispose d'une flotte aérienne de 2 escadrilles pour ce scénario.

l - Le reste de la 4^{e} Division Indienne (5, 7) est en réserve et attend l'ouverture de la route de Capuzzo pour intervenir (par l'hex 1030). En pratique, elle apparaît dès que Capuzzo est devenue source de ravitaillement (§ 3.2b) ou contre le déplacement du curseur d'I/V d'une case en défaveur du Commonwealth.

tabilisent les pertes (toute Unité perdue est comptée une fois pour toute à l'exception des EM susceptibles de revenir en jeu). Selon le scénario, la différence des pertes entre les deux camps permet de déplacer le curseur de une à trois cases en faveur de celui qui a eu le moins de pertes.

c - Pour obtenir la somme de ses pertes, compter **1 point** par pas de force (§.1.31 b) d'UC non blindée et **2 points** par pas de force d'UC blindée (**rappel** : en cas de retraite d'armée, les points comptent double § 8.1).

c' - Pour compter les pas de force d'une UC, les joueurs se réfèreront à sa force initiale.

***Exemple** : la 7^{e} Brigade blindée de la 7^{e} Armored a initialement 6 pas et vaut donc 12 points si elle se retrouve totalement éliminée; par contre, le 104^{e} régiment de la 21 Pz commence avec seulement 3 pas dans Crusader, si l'UC est éliminée, elle ne vaudra que 3 points.*

9.4 - Objectifs géographiques

a - Conquérir la ville de Tobrouk avec ses dépôts permet de déplacer de **2 cases** à son avantage le curseur sur le compteur d'Initiative/Victoire.

b - Conquérir des objectifs secondaires (cercles rouges ou bleus selon le scénario) permet de déplacer le curseur du compteur d'I/V en faveur de celui qui conquiert les objectifs.

b' - Les joueurs compteront les objectifs secondaires acquis par **multiples de 3** et déplaceront le curseur de **1 case** à chaque palier de 3, 6 ou 9 objectifs possédés à l'avantage de celui qui atteint le palier.

c - Les scénarios prennent en compte les objectifs géographiques initialement tenus par les deux camps ; c'est la raison pour laquelle les parties ne débutent pas sur la même case du compteur d'I/V.

d - En cas de retraite d'armée, l'adversaire de celui qui a déclaré la retraite perd 2 cases

sur le compteur d'I/V s'il possédait Tobrouk. De plus, il perd 1case s'il possédait au moins 3 objectifs secondaires, ou bien 2 cases s'il en possédait au moins 6 ou bien 3 cases s'il possédait les 9 objectifs.

9.5 - Autres variations du curseur

a - Lors de chaque phase administrative, les joueurs comptabilisent les EM non ravitaillés (§ 3.3d, § 3.8).

b - Lors des phases de manœuvre, les joueurs comptabilisent les épaves blindées recyclées, à raison du déplacement du curseur d'une case pour 3 épaves recyclées (§ 4.41).

c - Lors des phases de manœuvre, les joueurs comptabilisent les raids aériens qu'ils exécutent à raison du déplacement du curseur d'une case par raid réalisé (§.5.5).

d - Prolongement d'un tour supplémentaire à l'issue du dernier tour de jeu (§ 8.2).

***Note** : si l'on se réfère à l'historique de la Guerre du Désert, la région de Tobrouk a vu le passage des colonnes ennemies transitant vers Le Caire ou vers Tunis, les objectifs ultimes de la campagne. Dans le jeu, la région de Tobrouk est un lieu de passage nécessaire à la progression future des armées, mais pas le but ultime. Celui qui l'occupera gagnera un avantage pour la suite des combats (comme la destruction des forces ennemies, etc...). Le compteur d'I/V marque la victoire progressive de l'un des deux camps en considérant tout ce qui est de nature à gagner l'Initiative pour la suite des opérations*

TABLE D'INITIATIVE

Dé	Position du curseur I/V										
	5A	4A	3A	2A	1A	0	1C	2C	3C	4C	5C
1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	–	C
2	A	A	A	A	A	A	A	–	–	C	C
3	A	A	A	A	A	–	–	C	C	C	C
4	A	A	A	–	–	C	C	C	C	C	C
5	A	A	–	–	C	C	C	C	C	C	C
6	A	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C

TABLE DE MANŒUVRE

MA du joueur actif	Initiative/Victoire										
	– 5	– 4	– 3	– 2	– 1	0	+ 1	+ 2	+ 3	+ 4	+ 5
1 PM	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
2 PM	5	4	3	3	2	2	2	2	2	1	1
3 PM	8	6	5	4	3	3	3	3	2	2	1
4 PM	Int.	7	6	5	4	4	4	3	3	2	2
5 PM	Int.	8	7	6	5	5	5	4	4	3	3
6 PM	Int.	Int.	8	7	6	6	5	5	4	4	3
7 PM	Int.	Int.	Int.	8	7	6	6	6	5	4	4
8 PM	Int.	Int.	Int.	Int.	8	7	7	6	5	5	4
9 PM	Int.	Int.	Int.	Int.	Int.	Int.	8	7	6	5	5
10 PM	Int.	Int.	Int.	Int.	Int.	Int.	Int	Int.	Int.	6	5

TABLE UNIVERSELLE DES TIRS

Dé	CAT/CAP												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
0	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	T	T	T
1	–	–	–	–	–	–	–	–	T	T	T	T	1
2	–	–	–	–	–	–	T	T	T	T	T	1	1
3	–	–	–	–	T	T	T	T	T	1	1	1	1
4	–	–	T	T	T	T	T	1	1	1	1	1	1
5	–	T	T	T	T	1	1	1	1	1	1	1	2
6	T	T	T	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
7	T	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2

Modificateurs de tirs

Modificateurs dûs au ravitaillement : (cf. 5.7)

Le tireur est en rupture de ravitaillement : Décalage d'1 colonne vers la gauche
Le tireur est en ravitaillement épuisé : Décalage de 2 colonnes vers la gauche

Etat du tireur :

Le tireur coordonne son action : Décalage d'1 colonne vers la droite (cf. 5.3)
Le tireur retraite : Décalage de 2 colonnes vers la gauche (cf. 5.11)
Le tireur est en Déplacement rapide : Décalage d'1 colonne vers la gauche (cf. 5.11)

Etat de la cible :

La cible est retranchée : – 1au jet de dé du tireur (cf. 5.10)
Déplacement rapide de la cible : + 1 colonne pour le tireur (cf. 5.11)

Modificateurs dûs au terrain : (cf. 5.8)

La cible est dans une agglomération (Tobrouk ou Bardia) : – 1au jet de dé
La cible est dans la passe d'Halfaya : – 2 au jet de dé
La cible est derrière une crête un escarpement (**en hauteur**) ou un wadi : – 1 au jet de dé
La cible est derrière un champ de mines : – 1, – 2 au jet de dé
La cible est en terrrain difficile : – 1 au jet de dé pour le tireur
La cible est derrière une falaise : Tir impossible

Autres modificateurs :

Le tireur a subit une priorité de tir : – 1, – 2 ou – 3 au jet de dé (cf. 5.2)
La cible se trouve sous barrage d'artillerie : Décalage de 1, 2 colonnes vers la droite (cf. 5.4)
Utilisation de la CAT sur blinage léger : Décalage de 2 colonne vers la droite (cf. 5.5a)

10 - Exemple de jeu

Battleaxe : à lire dans le journal de marche

12 - Regles optionnelles

12 -1 - Incertitude stratégique

– Une pile d' Unités dans un hex. ne peut être observée librement par l'adversaire qui ne voit que celle du dessus.

– Un marqueur de déplacement rapide ou un marqueur de retranchement cachent les Unités qu'ils coiffent.

– Les GC et l'organiseur ne sont pas librement consultables par l'adversaire.

– Cependant, chaque joueur observe librement toute Unité ennemie au contact de ses propres Unités.

12.2 - Groupe Hecker

le groupe Hecker, s'il est ravitaillé, peut ouvrir un champ de mines au coût de **3 PM**. Il peut s'être déplacé avant mais pas à l'issue de ce déminage.

12.3 - Rommel

– Le pion Rommel se déplace comme un EM.

– Empilé avec un EM de l'Axe le pion Rommel augmente la porté de ravitaillement/commandement de 3 hex.

– Une fois par manœuvre, le pion Rommel empilé avec une UC lui apporte un bonus de **+ 2** au dé lors de son tir.

– Rommel ne peut pas être capturé ou attaqué. Le seul moyen pour le joueur anglais est de tenter une action commando contre lui. **Une fois** par scénario, au moment ou il le désire, le joueur anglais lance **2d6**, s'il obtient **2 ou 12**, Rommel est retiré du jeu et le joueur allemand perd **3 cases** sur le compeur d'I/V.

12.4 - Long Range Desert Group (LRDG)

– Le LRDG peut être activé gratuitement une fois par temp de manœuvre mais seulement pour se déplacer, il dispose pour ce faire de 5 PM.

– Le LRDG est une unité **motorisée** qui ne peut pas attaquer et ne possède pas de ZdC. Elle peut cependant être attaquée – elle ne possède qu'un pas de combat – et retraite automatiquement sur un résultat « – » ou « T ».

– Une fois détruit, le LRDG réapparait automatiquement au début du temps de manœuvre suivant du joueur anglais dans l'hex. 1030. Ce pion sert principalement à gêner le ravitaillement de l'Axe.

BIBLIOGRAPHIE INDICATIVE

– Erwin Rommel, *La Guerre sans Haine*, Presses de la Cité, 1962.
– Desmond Young, *Rommel* , J'ai lu,1963.
– Sir B. H. Lidell Hart, *Histoire de la Seconde Guerre Mondiale*, Fayard, 1973.
– Sir B. H. Lidell Hart, *Stratégie*, Perrin, 1998.
– Yves Buffetaud, *La Guerre dans le Désert* (4 tomes), Histoires et Collections.
– Erwan Bergot, *Afrika Corps*, Livre de Poche, 1975.
– Paul Carrell, *Afrika Corps*, J'ai Lu
– H. G. Von Esebeck, *Rommel et l'Afrika Corps*, trad. R. Jouan, Payot, 1950.

Les notes de conception et exemple de jeu se trouvent dans le journal de marche au dos de la carte.

TOBROUK 1941-1942, EXEMPLE DE JEU

MISE EN PLACE DES UNITÉS :

a) Les unités allemandes commencent retranchées (§ 11.1c) ; à noter que les blindés de la 21Pz sont en réserve, ils ne peuvent pas bouger sans être libérés et sont disposés à Bel Hamed, El Duda et l'hex 1716; le GC n'existe pas, les blindés ne peuvent pas s'empiler (§ 7.1) ; l'EM « AK » se trouve exactement à Gambout.

b) Le GC XXX corps (hex 0626)est dans l'hex 0727 au départ du jeu et a déjà intégré les 4Ar et 7Ar brigades, ainsi que le Support Group. Le XXX Corps et le 11e Hussard commencent à Bir el Khireigat, l'hex voisin de leur placement (§ 11.1d).

A) PHASE ADMINISTRATIVE :

Les joueurs contrôlent ensemble le ravitaillement de leurs EM respectifs, ils tracent un chemin valide de ravitaillement jusqu'à leur sources de ravitaillement respectives (§ 3.1e). L'EM « AK » se trouve directement sur la Via Balbia, l'EM « XXX corps » est dans le désert mais se relie au bord d'hex est 0729 en comptant 3 hex en tout entre les deux (§ 3.1d), ce qui est largement inférieur à la distance de commandement / ravitaillement du XXX corps qui est de 9 hex (§ 1.32b).

les joueurs vérifient ensemble le ravitaillement de leurs UC. La Trento est une UC italienne, elle peut cependant être ravitaillée par l'AK (§ 3.6c). Les deux unités de Capuzzo sont ravitaillées à la source (§ 3.5) par la Via Balbia. Remarque: elles sont trop éloignées de leur EM, même en coupant à travers le désert (on compte 11 hex entre l'EM et les UC). Les deux unités de la passe d'Halfaya sont trop éloignées de l'EM « AK » et ne peuvent se ravitailler à la source. Bien qu'adjacentes à la Via Balbia, elles ne peuvent toucher l'hex 1128 car elles traversent un terrain interdit et l'hex 1129 est à portée de tir de l'ennemi (§ 3.1e). A noter cependant qu'au tour 1 toutes les unités sont ravitaillées (§ 11.1c), le problème du ravitaillement est donc réglé momentanément. par la suite, l'EM « AK » aura intérêt à se déplacer vers l'avant afin d'assurer un ravitaillement correct des UC sous ses ordres au début du tour prochain.

Ensuite, l'Axe prépare deux GC (GC « AK1 »: hex 1117 et GC « AK2 »: hex 1021) ; l'opération est gratuite (§ 7.32a) mais doit être réalisée pendant la phase administrative (à noter que les UC en réserve de la 21Pz ne sont pas pour autant libérées par l'Axe. Le Commonwealth, quant à lui, dispose déjà d'un GC sur la carte d'après le scénario, ce qui lui évitera les coûts d'intégration au GC de ses UC (§ 4.2a').

L'Initiative n'est pas déterminée lors du premier tour car elle est donnée au Commonwealth (§ 11.5e) qui choisit bien entendu d'être le joueur actif (§ 2.1d).

B) MANŒUVRE DU JOUEUR ACTIF :

Le Commonwealth décide de choisir son temps de manœuvre. Pour l'heure, le curseur d'Initiative / Victoire est placé au début et se trouve donc dans la zone du « 0 », où aucun camp n'a vraiment l'avantage. En conséquence, sur le tableau de manœuvre, le Commonwealth utilise la colonne « 0 » (§.2.23c). Il peut choisir d'utiliser jusqu'à 8 PM lors de sa manœuvre, les deux dernière cases correspondant aux lignes 9 PM et 10 PM lui étant interdites « INT » (§ 2.23d). Finalement il choisit d'utiliser la ligne des 5 PM; ce qui veut dire qu'il utilise pour lui même 5PM et que son adversaire utilisera à son tour (lors de la manœuvre du joueur réactif) également 5PM (la ligne des 5PM croisée avec la colonne « Initiative du joueur actif » de « 0 » indique un « 5 » (§ 2.24a). Les 5 PM permettent aux unités du joueur actif de venir au contact de tous les objectifs partiels qu'il s'est fixé pour cette manœuvre; en outre, une dépense 5 PM autorisent le joueur à utiliser son artillerie (§ 5.4c) de corps d'armée. Il ne reste plus au Commonwealth qu'à ajuster son curseur sur la case 5 sur le compteur de PM (§ 2.23g).

Le Commonwealth conserve toutes ses Unités en ordre de combat (§ 4.2c) et décide de frapper fort en faisant appel à l'aviation et dispose donc de 2 escadrilles qu'il place à Capuzzo et sur la crête de Hafid. Le Commonwealth déplace de suite le curseur d'I/V de une case en sa défaveur (§ 5.5a). Les tirs des escadrilles sont résolus de suite. La 606 LW subit un tir à la CAP de 5 ; les artilleries sont des unités « personnel » (§ 1.31a). Un 3 est lancé, modifié de –1 par le retranchement (§ 4.3d) donnant finalement 2 dans la colonne 5 de la TUT ; aucun résultat. La crête n'agit pas comme modificateur vu que l'attaque ne s'effectue pas au travers (§.5.8b). Les unités de Capuzzo sont toutes deux attaquées par l'autre escadrille qui vise toutes les unités de l'hex à la fois (§.5.5d), la 15Pz/15 avec la CAP de 5 et la 15 Pz/33PJ avec la CAT de 3 (§.5.5e). L'UC 15Pz/15 est forcée de tester son aptitude au combat (§.5.5f) sur le champ. Deux dés sont lancés (§.6.21), double 6, modifiés par le retranchement (§.6.22c) soit un 11 final, plus élevé que le moral de l'UC ; celle-ci reçoit un marqueur de retraite (§.6.21). Elle n'est pas pour autant tenue de réaliser son mouvement de retraite car elle ne se trouve pas pour l'heure au contact d'un ennemi capable de lui tirer dessus (§.6.3a). Finalement, les deux escadrilles deviennent des marqueurs d'artillerie (sans limite de portée) pour les combats qui vont suivre (§.5.5f').

Le Commonwealth choisit d'utiliser son artillerie sur la passe d'Halfaya qui se trouve à portée de l'EM (§.5.4d) et commence à déplacer ses Unités. 11 Hussard (hex 0824: soit 3 x 1/2 PM pour les hex de désert clair + 1PM pour entrer au contact de l'ennemi (§.4.2e) ; GC XXX corps (hex 1125); 4Ind/11Br et 4Ind/Reco (hex 1129) ; 201 Garde (Sollum: 3 x 1/4 de PM pour la route + 1PM pour entrer au contact de l'ennemi de l'hex Halfaya et + 1PM pour entrer au contact de l'ennemi de l'hex Capuzzo). ***Remarque** : rien n'oblige une UC de s'arrêter si ce n'est sa limitation en dépense PM de 4 pour la manœuvre en cours.*

Le Commonwealth ne réalise pas de manœuvres spéciales avec ses unités.

C) PHASE DE COMBAT :

Le Commonwealth réalise ses tirs en premier (§.5.1a'). A Capuzzo: la 201Grd tire avec sa CAT de 3 (-1 au dé à cause du retranchement de la cible et de la crête) sur le 15Pz/33PJ: résultat: « Test » ; un marqueur « T » est posé sur le 15Pz/33PJ. A Hafid, le GC tout entier se rue sur le 606 LW: la 7Ar/7Br utilise sa CAP de 8, modifiée par une « colonne à droite » pour action coordonnée (§.5.3) avec une autre UC blindée. D'autre part l'unité cible subissait un bombardement équivalent à un appui d'artillerie (§.5.5f'). Le tir est réalisé en définitive sur la colonne 10 mais le dé est modifié par le retranchement (–1), la crête (–1 §.5.8b) et par la priorité de tir (–2 entre les lettres « c » et « a » §.5.2). En tout, le dé sera modifié de –4. résultat: « Test ». La 7Ar/4Br tire sur la colonne 11 (colonne 9 + 1 artillerie + 1 action coordonnée) et le tir est modifié de –4. résultat: « Test » Le 7Ar/Support Group tire sur la colonne 3 (colonne 2 + 1 artillerie mais pas de coordination entre infanterie et blindés anglais) et le tir est modifié –3. pas de résultat. en définitive le 606 LW s'en sort avec deux marqueurs « Test ». A la fin des autres combats du Commonwealth les artilleries sont retirées et c'est au tour de l'Axe de riposter. A Capuzzo, la 15Pz/15 tire sur la 201Grd avec une CAP de "5" (-2 colonnes car le tireur retraite), sans résultat. Le 15Pz/33PZ tire avec sa CAP de 1 sans résultat. il n'y a pas eu de coordination des tirs chez l'Axe car une des deux UC retraitait (§.5.3a). A Hafid le 606 LW tire sur la 7Ar/4Br qui est fragile « * » soit en colonne 8 (deux colonnes de décalage pour sa CAT). résultat « T1 ». A l'issue de tous les tirs de l'Axe, les pertes sont appliquées (§.6.1); la 7AR/4Br perd un pas de force (son pion est retourné), le marqueur « T1 » devient « T ». L'Axe teste le 15Pz/33PJ (modifié -1 de retranchement) et échoue; un marqueur de retraite est placé sur cette UC. Le 606 LW est testé avec +1 de tests d'aptitude multiples (§.6.22b) mais -1 de retranchement ; l'UC tient bon. Le Commonwealth teste la 7Ar/4Br qui échoue et est coiffée d'un marqueur de retraite. Les deux camps exécutent les retraites de leurs unités couvertes d'un marqueur. Le 15Pz/15 et le 15Pz/33PJ reculent dans l'hex 1326 pour se soustraire aux tirs ennemis, la 7Ar/4Br recule également (hex 1026) mais, du coup, le GC se désagrège. le pion GC est retiré de la carte et les deux UC restantes le remplacent dans l'hex 1125 (§.7.33c).

Ensuite, l'Axe va exécuter sa manœuvre, une nouvelle phase de combats simultanés aura lieu et enfin l'alternance où une nouvelle série de manœuvres sera déclarée. A noter que le Commonwealth utilise à présent la colonne –1 sur le tableau

AIDE DE JEU DIEN BIEN PHU

TOUR DE JEU

1 Tirage des deux camps sur la table de ravitaillement, le FR place ses renforts para de côté

2 La VM retire de la carte les bataillons à recompléter et les place sur le compte-tour (un pas récupéré par tour). Le FR peut utiliser ses points de remplacement pour ses unités

3 Le VM utilise ses 12 points de terrassement pour creuser des tranchées sur la carte et encercler des PA

4 Si le VM ou le FR décide d'un assaut ou d'une op., passage à la phase opérationelle sinon 5

5 Mouvement stratégique illimité pour les deux camps et placement sur la carte des renforts para FR

6 Retrait de tous les marqueurs fatigue

7 Décompte des points de harcèlement FR

8 Fin du tour. Passage au tour suivant

Passage à la phase opérationnelle, **Maximum quatre rounds**

Chaque round

- Eventuels renforts de paras FR
- Mouvement opérationnel VM puis éventuel assaut VM (3 impulsions)
- Reconnaissance FR, puis mouvement opérationnel et éventuelle opération FR (3 impulsions)

Chaque assaut ou opération dure 3 impulsions

- Chaque impulsion, engagement des bataillons VM
- Tir de barrage de l'artillerie
- Mouvement de l'assaillant
- Tirs du défenseur
- Tir (zone périphérique) ou corps à corps (zone CR) de l'assaillant
- Mouvement du défenseur
- Eventuellement fin de l'assaut

LE JOURNAL DE MARCHE

SUPPLÉMENT GRATUIT A VAEVICTIS POUR LES CLUBS ET LES ASSOCIATIONS, POUR LES DEBATS ET LES LIBRE-PROPOS.

VAE VICTIS LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

TOBROUK 1941-1942, NOTES DE CONCEPTION

1. Approche géographique :

Tout d'abord, l'immensité du désert ne manquera pas de frapper les joueurs qui ouvriront pour la première fois la carte du jeu. A l'exception de quelques pistes rejoignant des lieux-dits, seule la bande côtière apparaîtra moins monotone. Le plateau continental tombant vers la mer formera l'essentiel du relief apparaissant sur la carte et, première remarque, celui-ci ne servira guère de ligne de défense naturelle vu que les axes de pénétration des armées ennemies sont justement parallèles aux lignes accidentées. Le champ de bataille manque-t-il d'endroits où encrer de solides défenses ? Qu'à cela ne tienne, l'Homme de guerre saura ériger ses propres lignes de défenses artificielles selon les circonstances. En plus du camp retranché, deux lignes de défense (Halfaya / Sidi Omar en 41, Gazala / Bir Hakeim en 42) apparaîtront sur la bande côtière, perpendiculairement aux axes de progression ennemis et seront suffisamment conséquents pour forcer les offensives ennemies à contourner les barrières en passant à travers le désert. A ce stade-ci de l'analyse de jeu, les joueurs ne manqueront pas de remarquer que deux des scénarios proposés présentent d'étonnantes similitudes en matière d'analyse ; à six mois près les rôles de l'Axe et du Commonwealth se seront inversés

En termes géographiques Tobrouk est le lieu de passage obligé des armées pour poursuivre la campagne dans un sens comme dans l'autre au-delà de la Cyrénaïque; c'est donc l'objectif local (la seule route digne de ce nom, la Via Balbia, traverse la carte d'est en ouest et passe par la ville). Ne pas posséder Tobrouk ôte toute possibilité d'une avance conséquente. En 1941, Rommel l'aura compris en faisant aménager une rocade autour de Tobrouk afin d'améliorer le ravitaillement des Unités en pointe, mais ne sera pas parvenu à réduire le camp retranché et ce dernier restera planté comme une épine dans son pied paralysant ses mouvements. Pour autant, la possession de Tobrouk, au-delà de son caractère bloquant, ne peut être le point de départ d'une poussée vers l'une des extrémités de la carte si une ligne de ravitaillement n'y parvient pas.

Fort de ce constat, les joueurs comprendront toute l'importance de tenir la ville pour celui qui la possède ou bien de l'investir pour celui qui ne la possède pas.

2. Approche logistique :

Plus que sur beaucoup d'autres champs de bataille, la guerre du désert aura été rythmée par les problèmes dus à l'acheminement du ravitaillement parvenant en quantité insuffisante pour le camp qui commençait à s'éloigner de ses sources d'approvisionnement. Dans le jeu, chaque joueur gardera constamment à l'œil ses lignes de ravitaillement sous peine de voir décliner sévèrement l'efficacité de ses troupes ; surtout lors des nécessaires incursions dans le désert pour contourner les lignes de défense. Au jeu de la comparaison des lignes de ravitaillement, le Commonwealth semble mieux loti. L'abondance de ses moyens logistiques lui fournit des Etats Majors possédant un plus grand rayon de commandement / ravitaillement que l'Axe. Toutefois, la source de ravitaillement qu'est la Via Balbia doit être également considérée par les joueurs. En aucun cas ce « cordon ombilical vital » ne doit être coupé par l'adversaire ; inversement, toute menace de ce genre portée chez l'adversaire risque de lui provoquer de vrais soucis.

Sur un plan logistique les deux barrières défensives apparaissent comme un vrai poison pour les assaillants ; ceux-ci sont obligés de réaliser de coûteux détours à travers le désert et doivent étirer leurs lignes de communication au maximum pour parvenir à approcher Tobrouk (« approcher » est le juste terme car il manque à chaque fois quelques hexagones). En cas d'étirement des lignes de communication, l'avantage sera donné au défenseur, qui aura beau jeu de refuser le combat d'entrée et saura préparer le contre face aux unités ennemies de pointe à l'endroit de l'extension maximale de leur ligne de communication (et donc hors de portée de lartillerie...).

3. Vers un plan de bataille ?

Avec une telle contrainte, l'attaquant se retrouve alors avec le dilemme suivant :

- soit attaquer un objectif éloigné au risque d'une rupture de ses lignes de communication à force de les étirer.
- soit attaquer successivement des objectifs ponctuels à portée mais avec le risque de subir une contre-attaque avant l'heure (par exemple réaliser un mouvement tournant derrière la ligne de défense pour ouvrir une brèche et faire parvenir à terme le ravitaillement pour une attaque plus conséquente vers Tobrouk).

Si, en définitive, les joueurs manient chacun peu d'unités, ils gagneront d'autant plus à élaborer un plan tenant compte de ces impératifs logistiques et à essayer de s'y tenir.

4. Approche tactique :

Compte tenu de la rareté des unités vraiment efficaces au combat, les joueurs prendront garde à ne pas les essaimer mais inversement à les concentrer pour obtenir des résultats significatifs. De même, les attaques à outrance sont à bannir sous peine de voir son armée épuisée au bout de deux tours de jeu. Vu leurs faibles moyens, les joueurs auront intérêt à utiliser au mieux leurs petits plus tactiques afin de modifier à leur avantage les résultats des combats (artillerie, attaque combinée). Inversement, les unités en défense devront se protéger au mieux derrière les rares accidents de terrain, mais aussi en s'enterrant. L'utilisation de l'aviation devra rester exceptionnelle à cause du décalage sur le compteur d'I / V.

Les Groupes de Combat paraissent puissants par leur potentiel de feu, mais des attaques répétées sur ces cibles précises, même sans provoquer de pertes peuvent couper net des offensives en provoquant simplement la retraite d'une unité du groupe et donc sa dissolution (rappel : une retraite provoque la dissolution du GC).

5. Approche stratégique :

Gagner des combats menant à l'épuisement respectif des armées ne saurait permettre de l'emporter sur l'adversaire car comment déplacer le front vers Suez ou vers Tripoli sans un minimum de troupes en état de combattre ? Inversement, un joueur n'aura aucun intérêt à se laisser tuer sur place au risque de laisser ouverte la route de Suez ou de Tripoli s'il perd tout espoir d'obtenir une décision en sa faveur. Mieux vaut alors décrocher et tenter de se rétablir sur une autre ligne de défense où le vainqueur de Tobrouk aura encore étiré ses lignes de communication. Le joueur retraitant aura offert une victoire locale à son adversaire, certes, mais sans grande valeur sur le plan stratégique.

6. Approche conceptuelle :

Les forces armées :

Si celles-ci sont représentatives des forces en présence sur le champ de bataille, avec leur puissance de feu (CAP et CAT) ainsi que leur tenue au combat (moral), le lecteur ne manquera pas de remarquer que, avec l'application des pertes, les facteurs ne diminuent pas de façon linéaire et ce, pour deux raisons. Tout d'abord, on a considéré que, jusqu'à sa dislocation totale, une UC conservait une puissance de feu certaine, notamment en privilégiant l'utilisation des armes de soutien surtout dans les UC d'infanterie. D'autre part, la « TUT », Table Universelle de Tir, n'est pas une table donnant des résultats « linéaires » (statistiquement, deux tirs « 3 » n'équivalent pas à un tir « 6 » sur le plan des dommages). En fait, elle aurait été conçue de manière linéaire si les UC avaient pu additionner leur tir contre une unité ennemie; ce qui n'est pas le cas.

Pour le moral le phénomène est assez similaire. Dans la mesure où, en cas de tirs multiples sur une même cible, les modificateurs s'accumulent, le moral de base de toutes les UC en général doit être assez élevé. Inversement avec ce système, un feu concentré sur une UC l'empêche de supporter indéfiniment une telle pression et elle finit tôt ou tard par décrocher logiquement.

Les unités blindées :

Pour un pion de blindés, l'unité de base est le régiment ou la brigade, exception faite des panzerdivision allemandes qui comptent 2 pions par régiment (c'est une conception plus souple que pour le Commonwealth qui possédait au sein de ses brigades plusieurs régiments mais qui ne les a pas historiquement séparés). Un pas de blindés correspond à une vingtaine de chars; un pas de blindés légers ou fragiles « * » correspond à environ 30 à 35 chars.

Les unités de reconnaissances sont des pions « blindés », c'est un choix, car tous les véhicules de ces unités ne l'étaient pas; à noter cependant que, pour la constitution des pions, les panzer I ont été décomptés dans les unités de reconnaissance allemandes (à l'époque, ils servaient à ce genre de mission et non plus dans les formations de tanks). En outre, les UC de reconnaissance n'ont pas l'astérisque « * » des blindés fragiles (considérant le type de mission que ces unités réalisaient).

Certaines des brigades blindées anglaises étaient hétéroclites. Les pions les représentant le sont également et permettent de conjuguer les caractéristiques des différents types de blindés les composant. Ainsi la fragilité de blindage (ou de conception) disparaît à mesure que l'unité est réduite comme sur la 22 Armored Brigade composée à Gazala de 2/3 de Crusaders fragiles et de 1/3 de Grants. Dans un même esprit ces pions permettent de conjuguer l'efficacité relative des CAP et des CAT (par exemple en faisant apparaître la puissance antipersonnel du Grant qui était également équipé d'obus explosifs efficaces contre le personnel, à la différence des autres chars anglais équipés d'obus antichars).

Les Etats Majors « EM » :

Ces pions figurant les corps ou les armées représentent d'abord toute la logistique des services de l'arrière (autrement appelé « l'échelon B ») au delà du commandement lui-même. Si les EM apparaissent dans le jeu, il serait mal venu d'imaginer que ces entités se concentrent sur l'hex où ils sont posés ; c'est pour cette raison qu'il est si difficile de les combattre dans la réalité et c'est également pour cette raison qu'il est possible de les faire réapparaître en cas de capture (franchement incertaine). D'autre part, que des EM « corps d'armée » cottoient dans le jeu des EM « Armée » permet de refléter une certaine réalité historique locale ; celle de l'omniprésence du commandement supérieur sur le terrain (notamment dans le contrôle de l'attribution des renforts).

Les Groupes de Combat :

Ils permettent de matérialiser dans le jeu les doctrines de chaque armée employées sur le champ de bataille. Ainsi, les GC autorisent-ils le Commonwealth à réaliser de grosses charges de blindés (jusqu'à 12 pas de force lorsque deux brigades sont rassemblées). Les GC autorisent l'Allemand à placer ses canons (notamment les « 88 ») à l'avant des groupements pour pallier au déficit des blindés dans leurs rangs.

Les unités antichars de l'Axe :

Elles apparaissent dans le jeu dans la mesure où, historiquement, il s'agissait d'unités autonomes, agissant tantôt avec les unités d'infanteries, tantôt avec les unités blindées. A noter l'unité italienne de la division Ariete/AT, qui représente des forces antichar d'une valeur certaine sur le champ de bataille. Elle se composait de canons antichar de 100 (le meilleur après le « 88 » dans cette spécialité) et de chasseurs de chars Semovente (une vingtaine) qui soutenaient la comparaison avec les chars anglais).

L'évolution des forces :

Entre Crusader et Gazala, des unités avaient vu leur armement modifié de manière notoire. C'était le cas des trois Armored Brigades anglaises qui, en mai 42 se voyaient en partie équipés de chars américains Grant bien plus puissants et plus fiables que les chars anglais. C'était également le cas pour les « Support Group » et la 22e Brigade de la Garde qui, d'une bataille à l'autre, ont été équipés de canons antichar de 6 pouces et remplaçant les anciens 2 pouces. C'est la raison pour laquelle il existe deux versions des 4e et 22e Armored Brigades et deux versions du Support Group de la 7e Armored Division ainsi que de la 22e Brigade de la Garde.

7. De la Victoire...

Les joueurs le savent, historiquement, des deux batailles proposées, aucune n'a vu de victoire décisive d'un camp ni de l'autre, c'est à dire de nature à l'emporter sur le théâtre méditerranéen et conclure la campagne à Suez ou à Tunis. Rommel s'est certainement le plus rapproché de la

victoire décisive à Gazala, en partie à cause de l'erreur d'Auchinleck qui croyait possible de rééditer le camp retranché de Tobrouk comme à l'époque de Crusader (en définitive, le camp n'aura pas tenu deux jours). Pourtant, il n'aura pu profiter de sa victoire locale car ses forces étaient vraiment trop épuisées pour foncer sur Suez. (en terme de jeu, Gazala est une victoire de l'Axe avec un « +4 » estimé sur le compteur d'Initiative victoire ; Crusader est une victoire du Commonwealth avec un « +2 » estimé sur le compteur d'I/V).

A présent, pour les joueurs, la question est de savoir s'ils feront « sauter le compteur » dans un sens ou dans l'autre !

8. ...Au Compteur d'Initiative / Victoire :

Une chose est sûre. Les joueurs doivent avoir une vision stratégique du champ de bataille historique pour avoir une chance d'y arriver. Un des joueur décide d'utiliser son aviation à outrance ? Soit, mais qu'il sache que cela se fera au détriment du bombardement sur Malte ou sur les convois maritimes croisant au large. Toute décision de ce genre aura donc un coût à moyenne échéance sur le terrain. De même, l'utilisation intempestive de réserves destinées à l'exploitation contrariera par avance les manœuvres ultérieures et là encore il faudra le payer. Tout ceci se matérialise sur le compteur d'Initiative / Victoire. Aux joueurs de ne pas le perdre de vue ; s'ils n'y prennent garde, leur armée sera atteinte d'une très lente et très sournoise paralysie autour de Tobrouk (à cause du tableau de manœuvre).

Avec cette approche stratégique, essayer d'offrir aux joueurs de s'approprier en plus un morceau du théâtre d'opération de la Méditerranée dans « Tobrouk 41/42 » vise à supprimer le côté artificiel du jeu lui-même. Le jeu ne doit pas se résumer à une simple élimination des forces adverses dans un cadre figé ne dépassant pas les limites de la carte; cela n'a pas de sens en terme de simulation (encore une fois, gagner à Tobrouk ne servait que dans l'éventualité d'aller au delà).

C'est également dans cette optique qu'a été conçue la règle de la « retraite d'armée ». Si avant la fin du dernier tour de jeu une armée est défaite ; est-il normal qu'elle soit achevée sur place jusqu'à son ultime pion ? N'est-il pas plutôt logique qu'elle cherche à se soustraire de la destruction totale et essaye donc de quitter la carte? Et, sauf exception, c'est ce que ferait une armée dans la réalité. Le nombre de tours que l'on impose alors dans un jeu apparaît alors purement arbitraire et absolument non représentatif d'une vraisemblance historique en terme de simulation dès que l'on s'éloigne du schéma de la bataille telle qu'elle s'est déroulée dans la réalité, (on le constate parfois dans des wargames).

En outre, l'inverse est vrai. Le « tour supplémentaire » offre alors aux joueurs la possibilité d'échapper à la frustration de ne pas avoir totalement rempli leur mission car leurs unités ont stoppé à deux hex. d'un point de victoire à l'issue du dernier tour de jeu !

A bien y réfléchir, nombre de jeux rendent la simulation historique totalement surréaliste à cause de ce dernier tour qui s'arrête subitement, sans compter que le comportement des joueurs dévie sévèrement (par exemple: « pourquoi s'occuper du ravitaillement de ses unités au dernier tour de jeu puisque leur ligne de ravitaillement ne sera plus testée... » plus rien n'empêche les joueurs de les envoyer ou bon leur semble, sans s'occuper de la réalité historique. Pratique, mais où va-t-on?).

9. La Table Universelle de Tir ou « TUT » :

L'utilisation d'une table de tir utilisée pour résoudre simultanément les « combats respectifs » de toutes sortes (contre un ennemi proche ou plus éloigné, voire depuis les airs) est un choix de conception. Il est vrai que ce genre de table est largement utilisé pour des simulations à l'échelle tactique et est accompagné d'une autre table destinée à résoudre les combats au corps à corps.

Inversement, à l'échelle opérationnelle les systèmes de jeu privilégient les tables de combat où les colonnes sont des rapports de force (2 contre 1, 3 contre 1....) et permettent de résoudre d'un seul jet de dé la réussite ou l'échec au combat d'une brigade entière.

Ces tables de « rapports de forces » induisent dans le jeu des situations artificielles difficiles à imaginer dans la réalité. Si une force armée engage l'ennemi, ce dernier ne se contente pas de regarder, il riposte. Traduit en termes de jeu ce postulat sous-entend que « tous les pions ennemis au contact d'un combat doivent être engagés ». Or, pour obtenir des rapports de force favorables aux endroits intéressants, certains pions voisins combattront délibérément sous des rapports de forces cette fois-ci catastrophiques.

Le système de « double tir » de *Tobrouk 41-42* répond au postulat puisque les pions ennemis combattent tous. Si la table de combat avec rapports de force détermine avec un jet de dé les conséquences du combat (les pertes, les désorganisations...), le « double tir » de *Tobrouk 41-42* côté attaquant et côté défenseur le même combat tout en supprimant les inconvénients cités dans le paragraphe précédent. En définitive, il y aura plus de jets de dés, soit, mais le système, s'il paraît plus réaliste, n'en est pourtant pas plus fastidieux car il évite les calculs de rapports de force

Inversement, le « double tir » s'adapte bien à la prise en compte des spécificités des armes employées par les unités présentes dans chaque camps et autorise une approche de la dimensions tactiques dans le jeu. Ainsi, un pion « antichar » préférera-t-il tirer sur un pion « blindé » avec sa CAT élevée alors que le tir sera moins efficace sur un pion « personnel » du fait de la CAP plus modeste.

Cependant, la comparaison avec un jeu tactique doit s'arrêter là, il s'agit bien d'un jeu opérationnel. Par ailleurs, si le terme « universel » apparaît dans « Table Universelle de Tir », c'est bien pour signifier que tous les types de combats y sont résolus, même si c'est en deux fois ou plus.

Conclusion

Chacun est libre d'apprécier ou non une simulation sur le plan historique et d'après sa jouabilité. Généralement, ces deux critères apparaissent contradictoires car, plus la simulation paraît vraisemblable, plus les règles sont épaisses et donc plus le jeu devient difficilement assimilable. Alors, faut-il sacrifier la jouabilité au détriment de l'historicité, ou inversement? Le lecteur jugera.

Cependant, une alternative séduisante est d'envisager la construction des règles d'après une approche conceptuelle. Les concepts énoncés, les règles viennent tout naturellement au lecteur qui en a auparavant assimilé leur utilité et leur sens ainsi que ce qu'elles représentent.

Affirmé comme ça, cela paraît formidable mais, lors de l'ouverture d'un jeu, la réalité est autre. Alors, pour aider les joueurs dans leur apprentissage du jeu, un exemple de jeu complet sur le mini scénario de Battleaxe a été réalisé et, à l'instar des règles, de nombreuses références (§ en rouge) y figurent. Après une première lecture des règles, les joueurs auront tout intérêt à s'entraîner sur ce minuscule scénario tout en lisant le récit.

D'autre part, si des joueurs se posaient d'ultimes questions sur l'apprentissage ou tout autre aspect du jeu, ils auraient toujours la possibilité d'adresser un courrier électronique à une boîte spécialement dédiée à cet effet (Tobrouk41-42@wanadoo.fr).

Th. DRETZEN

ORGANISEUR DE GROUPE DE COMBATS DE L'AXE

Africa Korps (Vert)		Panzer Armée (Jaune)	Corpo d'Armata (Beige)
BLINDÉS : 2 U.C. INFANTERIE : 1 U.C. ARTILLERIE : 1 U.C.	BLINDÉS : 2 U.C. INFANTERIE : 1 U.C. ARTILLERIE : 1 U.C.	BLINDÉS : 2 U.C. INFANTERIE : 1 U.C. ARTILLERIE : 1 U.C.	BLINDÉS : 2 U.C. INFANTERIE : 1 U.C.

ORGANISEUR DE GC DU COMMONWEALTH

XXX^{e} Corps (Jaune)	XIII^{e} Corps (Vert)	VIII^{e} Armée (Bleu)
BLINDÉS : 2 U.C.	BLINDÉS : 2 U.C.	BLINDÉS : 2 U.C.
INFANTERIE : 1 U.C.	INFANTERIE : 1 U.C.	INFANTERIE : 1 U.C.

© VaeVictis-Histoire & Collections 2000. Infographie Christophe Camilotte.

PIONS DOUBLE FACE

TEST DE MORAL	TEST DE MORAL	TEST DE MORAL	TEST DE MORAL	TEST DE MORAL	TEST DE MORAL	TEST DE MORAL	TEST DE MORAL
TEST DE MORAL	TEST DE MORAL	TEST DE MORAL	TEST DE MORAL	TEST DE MORAL	TEST DE MORAL	TEST DE MORAL	TEST DE MORAL

PIONS SIMPLE FACE

Double face

Double face

Simple face | Double face | Simple face

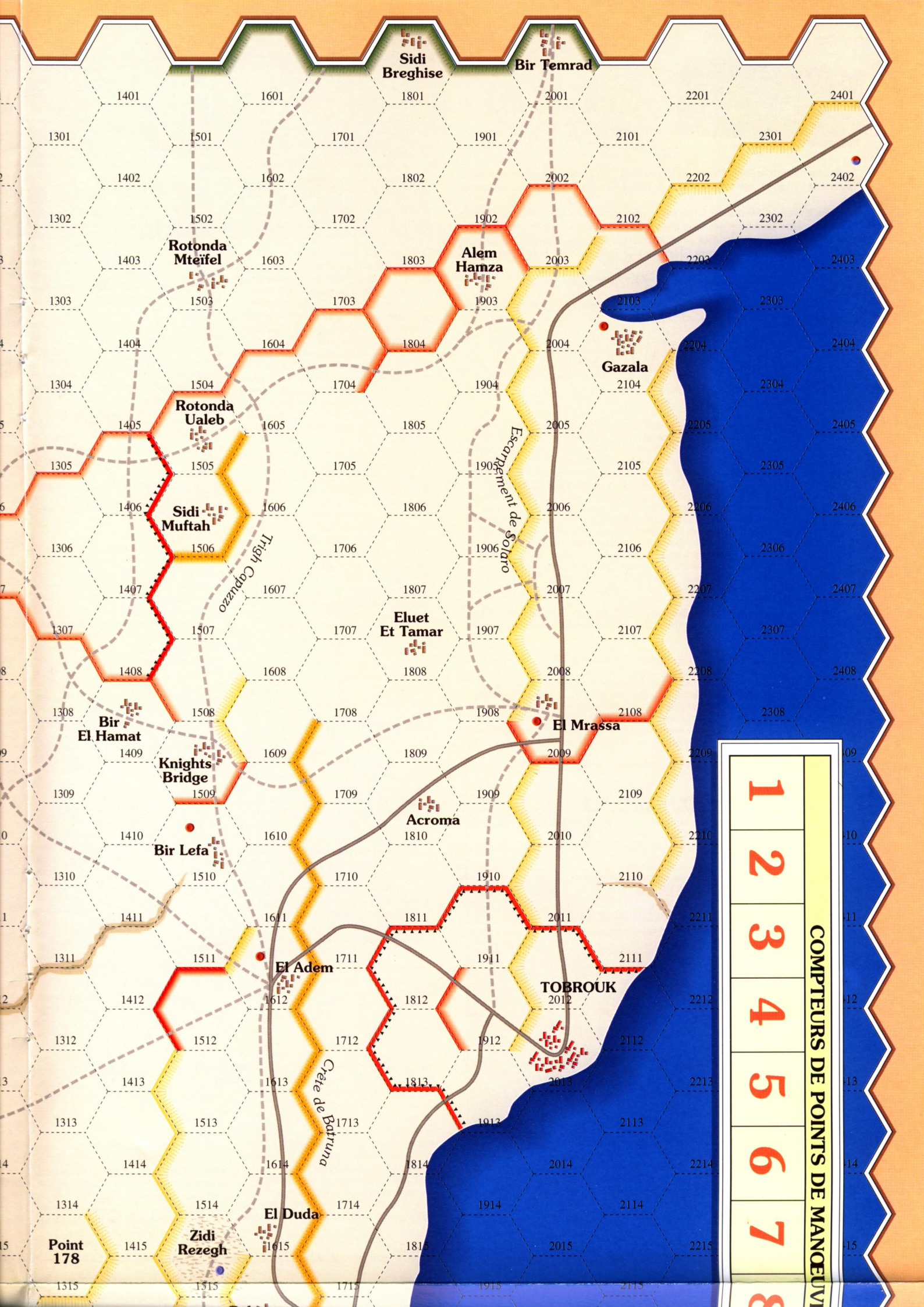
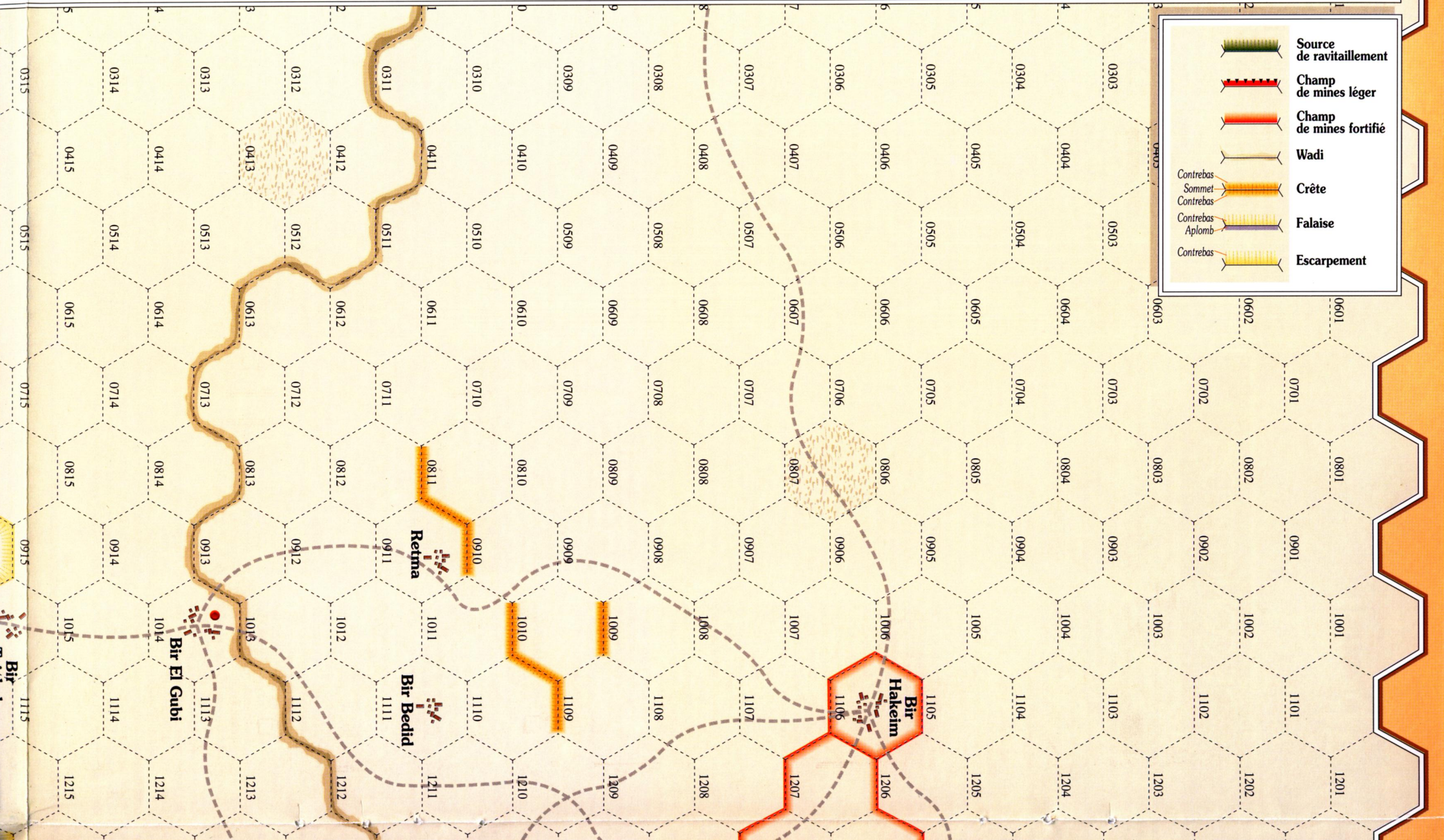
Service cartographique de *VaeVictis*

CARTE DE LA BATAILLE DE

TOBROUK 1941-1942

© VaeVictis - Histoire & Collections 2000. Infographie Didier BOURGEOIS

COMPTEUR D'INITIATIVE
A l'avantage de l'Axe
Début Crusader
0
1A
2A
3A
4A
5A
Retraite d'armée possible
Retraite d'armée possible
Retraite d'armée possible
Retraite d'armée possible
Retraite d'armée possible
Retraite d'armée possible
Sidi Omar
Sidi Suleiman
Bir El Khireigat
Fort Madalena
Crête de Hafid (Battleaxe)
Passe d'Halfaya
Qahla
Solum
Bir Taibel Esem
Gabr Saleh


Sidi Breghise
Bir Temrad
Rotonda Mteïfel
Alem Hamza
Gazala
Rotonda Ualeb
Sidi Muftah
Trigh Capuzzo
Escarpement de Solaro
Eluet Et Tamar
Bir El Hamat
El Mrassa
Knights Bridge
Acroma
Bir Lefa
El Adem
TOBROUK
Crête de Batruna
El Duda
Zidi Rezegh
Point 178
COMPTEURS DE POINTS DE MANŒUVRE
1
2
3
4
5
6
7
8

INITIATIVE/VICTOIRE			A l'aventage du Commonwealth													
0			1C				2C				3C			4C		5C
D	0	Début Gazala	1	1	1	1	2	2	2	2	Retraite d'armée possible	Retraite d'armée possible	Retraite d'armée possible	Retraite d'armée possible	Retraite d'armée possible	Retraite d'armée possible